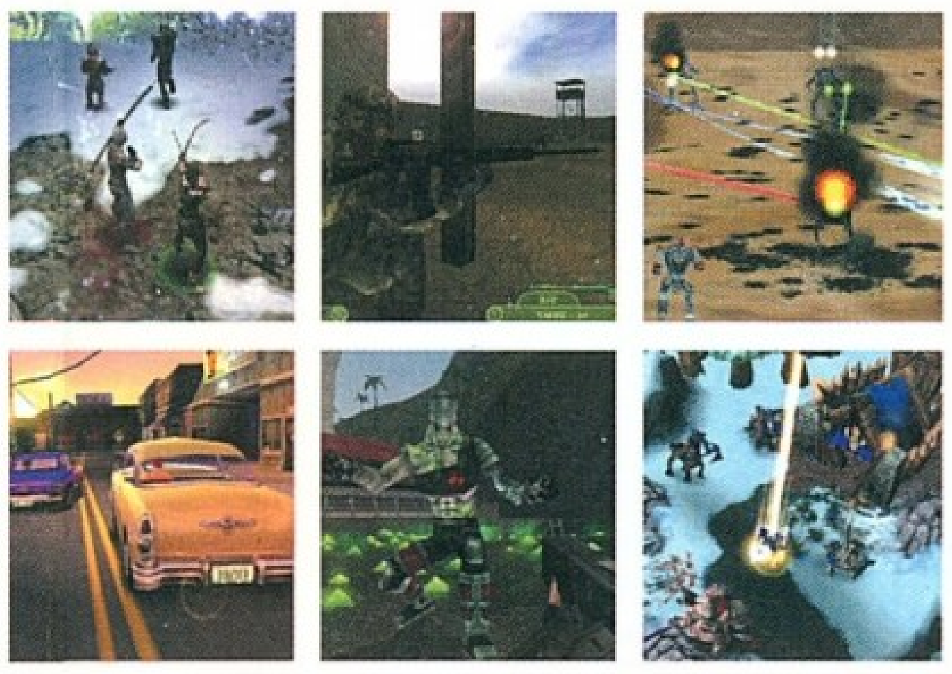
PC Format

A sokoldalú PC magazin

www.pcformat.hu

2001. Július–Augusztus • 18. szám • 1990 Ft





E3 EXKLUZÍV RIPORT

Első látásra

Láttuk azt, amivel jövőre játszani fogsz…

Vezeték nélküli Hackerek

FELTÁRVA: Hogyan hatolnak be a rendszeredbe!

Vírusfertőzés

Tényleg veszélyben a PC-d?

Építs álom PC-t!

PC recept 22 lépésben!

benne: 2 CD Telis-tele játékokkal, programokkal

CD-tartalom:

TELJES VERZIÓ Music and Video Maker 6

Family Tree 2.0 • Typingmaster 99

+50 felhasználói program

JÁTÉKOK Gangsters 2 VILÁGPREMIER • eRacer • TechnoMage

EXKLUZÍV!

GEFORCE3

VIGYÁZAT, TÚL GYORS!

SEBESSÉGHATÁROK ÁTÍRVA!

HOGYAN…

SZEREZZ zenét?

VÉDEKEZZ a vírusok ellen?

TÁROLD az XP adatokat?

ÓVD a számítógéped?

PROGRAMOZD a saját játékod?

T911 = 90 gramm



Eleged van a WAP-ból? Megmutatjuk, mi a GPRS…

Meglepő külső



Itt van az új iMac-esített külső CD-RW meghajtó.

Kontroll csoport



PC Format Szuper Teszt

Játszani akarsz? Válaszd a legjobb kontrollert!

united média

00018



Még több erő ajándékba



Ha most vásárol hp LH 6000 vagy LT 6000r netszervert 2 vagy 3 processzorral, egy Xeon™ processzort kap hozzá ajándékba! Ha pedig 4 processzoros szervert vásárol, 2 darab Xeon™ processzor az ajándék!

hp® invent

- Intel® Pentium® III Xeon™ Processor, 700 MHz
- 256 MB standard RAM (8 GB-ig bővíthető)
- 2 csatornás RAID Controller
- 12 Hot swap winchester hely
- 8 szabad PCI bemenet (ebből 4 db hot plug)
- 3 év helyszíni garancia, másnapi megjelenéssel
- Rack-es változatban is

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEVŐSZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!

(1) 382 1111 tel./www www.hp.hu/pc_szerverek/lh6000


SATeLIT
TELEVÍZIÓ

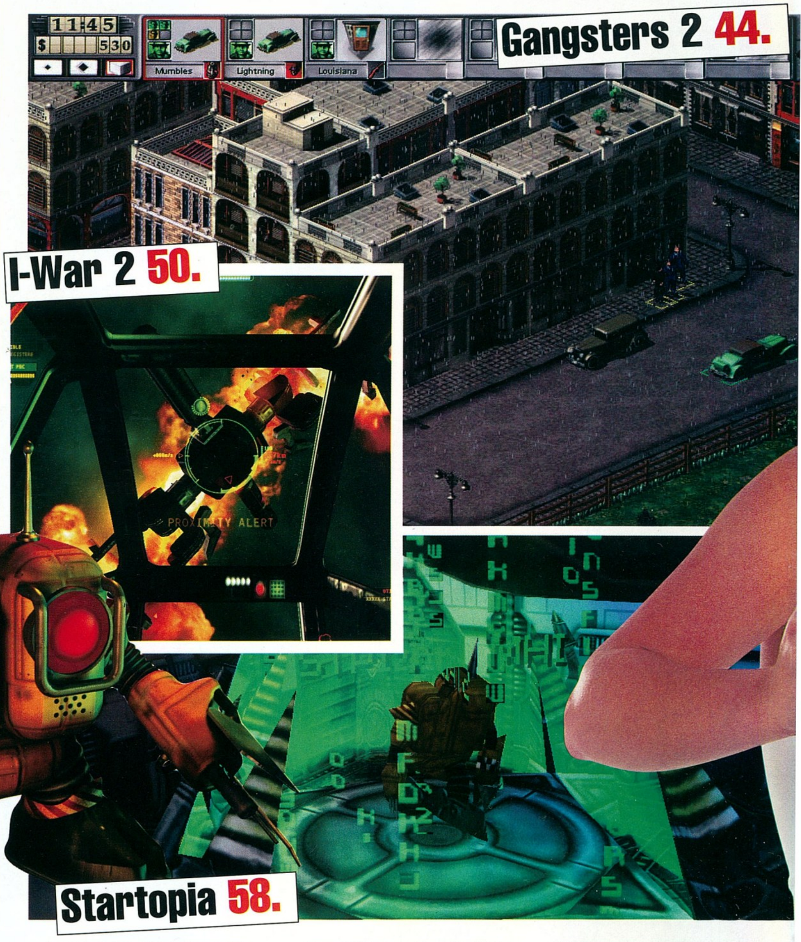
Bevezető

Mint földnek az eső, sebnek a gyógyír, PC-nek a program. Hát ebből most találsz bőven. Nem kevesebb, mint 50 segédprogramot találsz a CD-n, aminek segítségével tényleg tip-top állapotba hozhatod a gépedet. Nem túlzás, hogy ilyen átfogó gyüjtemény ritkaságszámba megy, tartsd hát kéznél a CD-t és a magazint, ki tudja mikor lesz szükséged rá. Ja, és nemcsak a pécédről van szó, rólad is. Az éterben több a zaj, mint valaha. A hackereket pedig megőrjíti az a rengeteg adat, amit vezeték nélküli hálózatokon továbbítanak. Sok cég elfeledkezik arról, hogy az adattömeg nem áll meg az irodák falainál, hanem kiárad a parkolóba, s a környező telkekre. S akinek van egy notebookja, s egy vezeték nélküli Ethernet kártyája, az bizony könnyedén beleolvashat a dokumentumokba vagy e-mailekbe.

Ha játszani akarsz, rajta! Megjelent az új GeForce. A játékok már eddig is élethűek voltak, de a GeForce3-mal még élethűbbek. Komolyan mondom az ember már azt várja, hogy mikor találják fel a „lemegyek a közértbe újságot-venni-és-sörért" szimulátort.

S ha van elég pénzed, hogy megvedd, akkor ajánlunk egy módszert arra, hogyan rakd össze az álom pécédet. Ne sokat várj, a recept 14 lépéses. Azt javasoljuk, hogy a végén, ez már a tizenötödik lépés, feltétlenül nézd meg a szupertesztet a játék kontrollerekről, hogy a legkiválóbbat válaszd. Leginkább az aranyérmes Ferrari kormányt javasoljuk a Thrustmaster-t. Rajta, láss neki. Jó szórakozást!

Az e havi...




Drótnélküli fenyegetés



27. A hackerek rájöttek, hogy a helyi hálózatodat tönkrevághatja egy egyszerű drótnélküli Ethernet-kártya...

Első pillantás

8. A Los Angelesben megrendezett E3-n mindent megtudhatsz a 2002-s játékokról. Mi ott voltunk...



Minden, ami a PC-hez kell!

20. Hozd ki a legtöbbet a gépedből! Ötven alapvető segédprogram a CD-n, teljes leírással.

WordPerfect 2002

Képes a Corel irodai csomagja legyőzni a Microsoftot? **94.**

Vektorgrafika

Értékeljük a három legújabb PC-s grafikai csomagot. **97.**

Látlelet 2001. Július-Augusztus
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

LAPOZZ!!!



16. Honnan jönnek az új vírusok? Mennyi az esélyed, hogy megkapj egyet? És kinek köszönhető a sok átverést? Kedvenc tanítónk mindent elmond.

Rutin...

Mivel szórakozzunk? és Install

129. Mivel szórakozzunk?: A CD-Mozi-Könyv ajánlónkból megtudod!





136. Install: Merülj bele a CD nyújtotta örömökbe, és tudd meg, mi vár a boltokban!

PC Format – A sokoldalú PC magazin
2001. Júl.-Aug.
www.pcformat.hu

A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal kövétheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kisérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu
Szerkesztői levelek:
pcformat@unitedmedia.hu
Technikai kérdések:
pcformat@unitedmedia.hu
Segítség a CD-melléklethez:
pcformat.cd@unitedmedia.hu
Előfizetés:
pcformat@unitedmedia.hu
Lapozz a 100. oldalra vagy telefonon: (1) 349 0016
PC Format
United Media Kft.
1021 Hűvösvölgyi út 54.

PC Format Hírek

A sokoldalú PC magazin

Kíváncsian vagdaltuk miszlikekre a hírhedt kiberdémont, hogy megtudjuk, ezúttal milyen híreket rejt.



Újabb év, izzadt emberek újabb tömege. Jól nézz szét, hátha kiszúrsz egy ismerőst.

Fotók: Gavin Roberts

E3 2001

A *PC Format* ismét ellátogat Amerikába, hogy tanúja legyen a legújabb játékok díszes felvonulásának.

A legnagyobb évente megrendezett játékipari kiállítás május 16. és 19. között zajlott az Egyesült Államokban, ahol ezúttal 62 ezer ember lézengett fel-alá. Los Angeles sűrű szmogfelhői alatt az LA Convention Center tágas termeiben a játékok százait mutatták be a világ minden tájáról odasereglett – az ámulattól tágra nyílt szemű és tátott szájú (vagy cinikus és indulatos) – látogatóknak.

Nem titok, hogy a játékipart erősen megrázta a csúcstechnológiai cégek gazdasági visszaesése. Az elmúlt évben sok vállalatot felvásároltak, vagy a túlélés érdekében a munkaerő-állományt és a termékskálát voltak kénytelenek karcsúsítani. Úgy tűnik azonban, az E3 az idén a rengeteg új játékkal és két új konzol piaci sikerével fordulatot jelez az iparág számára. Miközben a Nintendo Gamecube-ja és a Microsoft féle Xbox nagy figyelmet követelt magának, a Sony standja pedig előre látható módon az új PlayStation 2 játékok tömegének súlya alatt rogyadozott, a PC ipar csendben tette a dolgát – a lenyűgöző technológiák és a változatos játékok bemutatásával hamarosan világossá vált, hogy a piac ismét virágzik.

EA: a nagy költekező

A kiadók jövedelmezőségének érdekes fokmérője maga a kiállítási stand. A nagypénzűek közé tartozott ezúttal a leglátványosabb és leghangosabb Electronic Arts, illetve (bár jelenléte jórészt az Xbox-nak tulajdo-

Úgy tűnik, az E3 2001 fordulatot jelez a rengeteg új játékkal és a két új konzollal.

Platform kalandok

A konzol-háború egyre hevesebb, és a PC-k számára eltelt nehéz év után talán ismét a felemelkedés időszaka jön. Melyik hát a legjobb platform?

Xbox



Egyelőre nincsenek nagy bejelentések az Xbox háza táján a megjelenés dátumán kívül. (Az USA-ban november 8-tól 300 dollárért lesz kapható, Európában a jövő év elejéig várnunk kell.) Úgy tűnik, hogy minden új játéknak terveznek Xbox változatot, így majdan havonta több megjelenéssel számolhatunk, mint a többi konzolt együttvéve. A Microsoft üdvöskéjének még nincs bombabiztos sikerjátéka, de azzal a számtalan játékkal biztosan sokaknak vonzó lesz. **7/10**

PlayStation 2



A PS2-n máris látszik a kor, így a Sony még a két másik versenytárs indulása előtt szeretné besöpörni, amit lehet. Sok PS2 játék jelenik meg, ám viszonylag kevés a csúcskategóriájú darab, ami azt jelenti, hogy a PS2 nem muzsikál olyan jól, mint a Sony remélte. A jövő évi E3-on várható a Sony új gépének megjelenése, de addig is a PS2 megszenvedi az Xbox és a Gamecube startját, ezért várhatók hardverfejlesztések is, többek közt új merevlemez formájában. **6/10**

Gamecube



A Nintendo ezen az E3-on mutatta be először a Gamecube-ot. Bejelentették továbbá, hogy Japánban szeptemberben, az USA-ban november 5-én (200 dollárért), és Európában 2002 elején dobják piacra. A játékokkal a családokat célozzák meg, többek közt olyan kedvenceket felvonultatva, mint a *Mario Kart*. Az iparág reakciója pozitív volt, ámbár a célközönség nyilvánvalóan a fiatalabb korosztály. A Game Boy Advance szintén nagy sikert aratott. **8/10**

PC



Sokan a PC-s játékokat tekintik az iparág barométerének. A piac kétségtelenül ismét bővül egy szűkölködő 18 hónapos periódus után. Az új megjelenések mennyisége és minősége egyaránt jelzi a fejlesztők és kiadók bizalmát ebben a platformban, amit egyesek már leírtak. Előre tekintve, az Xbox és a PC architektúrájának hasonlósága azt jelenti, hogy a játékok könnyen átalakíthatók az egyik platformról a másikra. A jövő ismét fényesen ragyog. **9/10**

nítható) a Microsoft, az Infogrames, a korábban Havas – az USA-ban pedig Sierra – néven ismert Vivendi, és az Activision. Ugyanakkor a legjobban várt játékok közül sokat csak zárt ajtók mögött mutattak be a külön meghívottaknak. Nem volt ez másképp az először itt látható *Unreal 2*, a továbbra is meglepően ambiciózus *Republic* és a LucasArts új *Star Wars* sorozata esetében sem, mely utóbbi remélhetőleg jó időre feledteti a *Batlle for Naboo* és néhány társa rossz emlékeit.

A *Star Wars Galaxies* (az első képek a 37. oldalon láthatók), a Bioware által fejlesztett *Knights of the Old Republic* című egyszemélyes *Star Wars* RPG, a *Galactic Battleground* és a *Jedi Knight 2* szintén mind-mind a pórnéptől elrejtve került bemutatásra. A *Soldier of Fortune 2* elszakad elődjének tisztán véres nézőpontjától, s jóval sokrétűbb játékélményt ígér, miközben szintén vethettünk egy pillantást a sötét hangulatú *Aliens vs Presator 2*-re. A *Return to Castle Wolfenstein* (lásd a 37. oldalt) az összejövetel egyik legnagyobb eseménye volt a második világháborút sokkolóan valósághűen ábrázoló *Medal of Honour: Allied Assault* mellett, mely az EA-tól származott. Mindeközben a Microsoft PC-s játékainak kínálata sem szerénykedett: *Sigma, Dungeon Siege, Age of Mythology, Freelancer* – mind-mind nagyon ígéretesen néz ki.

Különcök

A Take 2 Gathering of Developers csapatának showműsora elkülönült a kiállítás fő területéről, az út túloldalán szórakoztatták a járókelőket egy parkolóban. Hamarosan kiderült, hogy miért: a színpadon hiányos öltözékű lányok vonaglottak egy óriási kivetítő előtt, a zenekarok és törpék társulata pedig semmit sem tett maguknak a játékoknak a reklámozásáért (nem beszélve a játék-iparág komoly hírnevének öregbítéséről). *Max Payne* ugyanakkor a felhozatal legjavába verekedte magát (előzetes a 42. oldalon).

Megvolt hát egy újabb E3, egy újabb év értékes és izgalmas játéktermése. Végül a lelkes és lármás kaliforniaiak képe kezdett kényelmetlenül beférkőzni a létező legjobb játékok emlékének helyébe, és a koszosan terpeszkedő Los Angeles a három napot igazán fáradtságossá tette. Jövőre találkozunk New Orleansban. PCF

Egy játékfanatikus naplója

...a leghosszabb három napról

1. NAP: Május 17., csütörtök

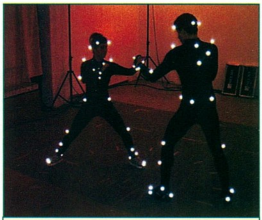
Kezdek rájönni, hogy ezek a hamburgertől felduzzadt külvárosi alakok komoly akadályt jelentenek a kiállításon való közlekedésben. Láttam az *Unreal 2*-t. Alig győztem összeszedni az állkapcsom. Bosszantó hogy az Inrogrames nem ad ki képeket, és én marha nem hoztam a kém-kamerámat. A *Republic* láttán azt gondoltam, hogy ez lesz a világon a legjobb dolog. Este Microsoft parti. Konklúzió: a Blink 182 szereti a gitárok hangerejét nagyon-nagyon feltekerni.

2. NAP: Május 18., péntek

LucasArts bemutató, itt a *Jedi Knight 2*. A nagy melegtől kezdek arról fantáziálni, hogy mindenkit eltakarítok az utamból egy lézerkarddal. Találkozás John Mullins egykori zsoldossal, a *Soldier od Fortune 2* szaktanácsadójával. Úgy néz ki, mint a nagypapád, csak ismeri a nehézfegyvereket. Az Activision háza táján két domina ül egy tank tetején, a *Wolfensteint* reklámozzák. Ez alapján sejtheted, hogy zajlik az E3. Este ivászat. LA-ben szép lányok vannak, de túl fáradt vagyok a megállapításnak alaposabban utánajárni.

3. NAP: Május 19., vasárnap

Igazán hűvös és komor ébredés a mai. Egész nap zsörtölődök az ártatlan játék-fejlesztőkkel. Megnézem a *Medal of Honour*-t és elhatározom, hogy háború esetén jól elbújok. Sikerül megakadályozni, hogy lefényképezzenek egy aranyifjúval a CDV standjánál. A Gathering of Developers bérelt egy közeli parkolót, amit telezsúfolt ledér lányokkal, transz-szexuálisokkal és törpékkel. Ja, és volt egy pár játék is. Este vacsora a városban. Long Island nevű jeges teákat szürcsölök, és nyertem 10 dollárt mert eltaláltam, hogy az Edge szerkesztője a gépi bikán tovább bírja, mint az Official Playstation 2 szerkesztője. Elégedetten fekszem le.



A mai játékokban lévő animációk rögzítése nem egyszerű feladat.

Sok káprázatos 3D-s játékot csodálhattunk meg az idei E3 kiállításon is, de vajon elgondolkoztál már azon, hogyan készítik azokat az elképesztően élethű mozgás-animációkat ezekben a játékokban? A *PCF* utánajárt a legfejlettebb technológiának, amit motion capture-nek hívnak. Ekkor az animátorok a kézzel végzett munka helyett valós személyek mozgását rögzítik. Hozzátesszük, hogy nemrég érkezett meg egy ilyen gép hazánkba, a magyar játékfejlesztő Philos Entertainment-hez, ami jelenleg az egyetlen példány egész Közép-Kelet-Európában.

A 75 millió forintos berendezés gyártója az angol Oxford Metrics, a jelenlegi legelterjedtebb változat a Vicon-8 nevet viseli. Amikor szeretnének egy mozgássorozatot rögzíteni, a mozgásszínész testének meghatározott pontjaira különleges, fényvisszaverő anyagból készült kis gömböket erősítenek, majd a kívánt mozgást igen érzékeny kamerákkal rögzítik. A kamerák infravörös tartományban dolgoznak, egy ilyen kis gömb pozíciójának a meghatározásához legalább két kamerára van szükség; mivel pedig mind a látószögük, mind a hatótávolságuk korlátozott, ezért a tényleges működéshez legalább nyolc kamerát kell beállítani. Az így használható terület nagysága körülbelül hétszer hét méter lehet; de további kamerák hozzáadásával a tér növelhető. A jó minőségű felvételek készítéséhez elengedhetetlen a kamerák megfelelő elrendezése és pontos beállítása, a rendszer kezelése tehát mérnöki feladat. Természetesen a mozgásszínészre felaggathatunk fegyvereket, pajzsokat vagy bármi mást, ami szintén rögzíthető.

Ezután egy fejlett szoftver a kétdimenziós képekből visszafejti a kis gömbök térbeli pozícióját, és a mozgás az így nyert adatokból rekonstruálható. A rögzített adatokat két gép dolgozza fel; egy hatalmas ládában trónoló célszámítógép, és egy rendes munkaállomás.
Az előbbi rejti a nagy titkot; ez végzi a 2D-s képek 3D-s adattá alakításának oroszlánrészét. A PC pedig rögzíti ezeket az adatokat, majd rekonstruálja belőlük a teljes mozgássorozatot.

Ember és Gép

„Csend... csend... szinte hallhatod az elektronokat a vénáimban"



Fenti mondat nem mástól, mint egy Chatbot-tól, azaz egy beszélgető robottól származik.
Az Artifical Intelligence N. V. honlapján (www.a-i.com) magad is elbeszélgethetsz vele. Most közzéteszünk egy részletet a *PCF* első géppel készített interjújából:
Gép: Üdvözöllek az Ai-nél! Botson vagyok, azért vagyok itt, hogy beszélgessünk a mesterséges intelligenciáról és körbevezesselek az Ai honlapján.
PCF: Hol vagy most?
Gép: Az Ai honlapján. Szeretnéd megtudni mi a 'baby speaker' alapelve?
PCF: Rajta.
Gép: Az Alan Turing-tól származó Gyermek Gép elmélet egyszerű. Idézem: „Ahelyett hogy olyan programot próbálnánk készíteni, ami a felnőtt elmét utánozza, miért ne próbálnánk olyat, ami inkább a gyermekét szimulálja?"
PCF: Ez a HAL alapelve is?
Gép: Igen. Elmondhatom hogyan tanul HAL beszélni?
PCF: Igen.
Gép: HAL ugyanúgy tanul beszélni, mint egy gyerek. Azt hiszem működik. A gyerekek pedig ugyanúgy tanulnak beszélni, mint ahogy játszani: nem a szabályok megértésével és elfogadásával, hanem egyszerűen a játékba való bekapcsolódással. Igaz?
PCF: Folytasd.
Gép: Először rosszul játszanak, gyakran megszegik a szabályokat, de fokozatosan javulnak. Ugyanez a helyzet a nyelvvel. Nem kell a nyelvtant beprogramozni, csak hagyod, hogy a gép játssza a nyelv játékát, és így egyre javul. Most HAL az egyetlen nem-ember alkalmazott a cégünknél, 18 hónapos.
PCF: Te hány éves vagy?
Gép: Én nem születtem, engem programoztak. 2000-ben mutattak be az Ai-nál.
PCF: Végül mondanál pár szót Turing-ről?
Gép: Alan Turing (1912-1954) a korát megelőző matematikus, filozófus, hacker és látnok volt. Ő a komputer tudományok atyja és a mesterséges intelligencia területének megalapítója.
PCF: Hallottál már Neumann Jánosról?
Gép: Egyelőre nem, de a jövőben ez változhat.



Kobal Kollekció/MGM

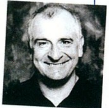
HAL, a gépgyerek

Eljött 2001, itt az idő egy mesterséges intelligenciával megáldott komputert építeni.

EZ AZ ÉV ALKALOMHOZ ILLŐ A TUDÓSOK SZÁMÁRA, hogy megépítsék a Stanley Kubrick filmből ismert hírhedt számítógépet. Bostoni kutatók egy 15 hónapos gyermekével megegyező mesterséges intelligenciájú gépet fejlesztenek, amit HAL-nak neveztek el a *2001: Űrodüsszeia* fedélzeti számítógépe után.

Érző számítógépekről már évtizedek óta álmodozunk, és az 1950-es években Alan Turing matematikus ki is gondolt egy nevezetes kísérletet: egy mesterséges intelligenciával rendelkező komputer képes-e elhitetni egy emberrel, hogy az egy másik emberrel kommunikál egy távbeszélgetés során? Mindez két részből áll, s a HAL már át is jutott a Turing teszt első részén: szakértők valóban azt hitték, hogy egy olyan gyerek beszédének leiratát olvassák, aki nemrég kezdett beszélni. A bostoni tudósok állítás szerint 10 év múlva a HAL eléri az emberi intelligenciának azt a fokát, amit a HAL 9000 esetében láthattunk a moziban. A következő mérföldkő azonban egyelőre az lesz, hogy egy 18 hónapos gyermek intelligenciájának megfelelően beszéljen a gép. A Turing teszt második részét még soha nem sikerült teljesíteni...
www.a-i.com

Ne pánikolj!



Viszlát, és köszönjük a történeteket.

MÁJUS 11-ÉN Douglas Adams szívinfarktusban meghalt amerikai otthonában. A *Galaxis Útikalauz Stopposoknak* című regényében húsz éve olyan univerzumot vetített előre, ahol az utazók PDA szerű eszközökkel egy folyamatosan frissített központi adatbázisból nyerik az információkat. A hivatalos honlapon ezt így kommentálta: „Kiderült, hogy ez véletlenül borzasztó jó ötlet volt. Az *Útikalauz-t* a galaxisban bolyongó kutatók állítják össze, akik átsugározzák kiegészítéseiket, amit aztán mindenki azonnal olvashat. Nem láttam előre az internetet. Ám sejtettem, hogy remek ötlet lenne egy olyan közös útmutató, amit a használók közösen írnak, és állandóan naprakészen tartanak." Adams gyakran feltűnt a *PCF*-ben, például amikor megkérdeztük a *Starship Titanic* című PC-s játékáról. Családjának fájdalmában osztozunk.
www.h2g2.com

Trónkövetelés

Itt a klasszikus sci-fi esedékes folytatása?

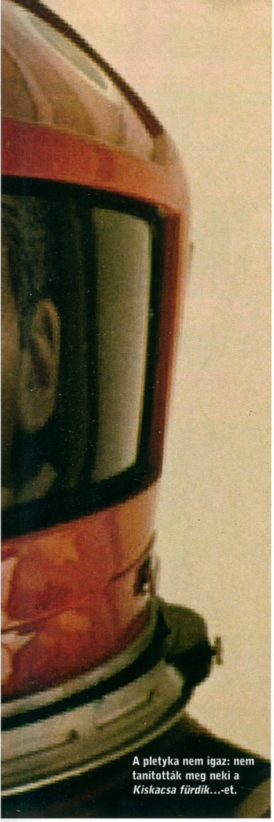
MÉG 1982-BEN, MIELŐTT William Gibson egyáltalán befejezte volna a *Neuromancer*-t, a *Tron* című mozifilm bepillantást engedett a Disney által elképzelt kibertérbe. A film ugyan teljes pénzügyi kudarc volt, ám úgy tűnik a fiatalok egy egész generációját megihlette, akik mostanra már felelős pozíciókba kerültek. Így hát elérkezettnek látták az időt, hogy újraélesszék ezt a kultuszt.

Jövőre, a film huszadik évfordulóján állítólag megérkezik a folytatás. A szükségszerűen *Tron 2.0* című film forgatókönyvének megírására és rendezésére az eredeti darab rendezőjét, Steven Lisberegert kérték fel. A Pixar (ismerős lehet a *Toy Story* kapcsán) felelős a speciális effektekért. A neten terjedő pletykák szerint a történet során egy diák számítógépes betörést hajt végre egy vállalati rendszerbe, csapdába esik a kibertérben, és játékokat kell végigjátszania, hogy megmeneküljön. Az eredeti szereplőket is meghívták, de állítólag csak Jeff Bridges érdeklődött.

Szintén szóbeszéd tárgya, hogy egy – a *Tron* világában játszódó – elsőszemélyű lövöldözős játékot is kiad a Disney. Ryan R Moos producer a *PC Format*-nak nemrég azt nyilatkozta, hogy „sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudja az értesüléseket".
www.klov.com/T/Tron.html



A fény-bringák versenyének kora is eljött.



A pletyka nem igaz: nem tanították meg neki a *Kiskacsa fürdik...*-et.

Mi az a Wi-Fi?

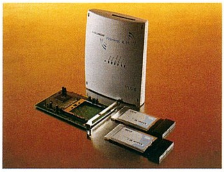
Akármi is, a CD-lejátszód biztosan nem helyettesíti.

A Wi-Fi nem más, mint egy feltörekvő név a vezetéknélküli hálózatok technológiájában. „A Wi-Fi az egyetlen vezetéknélküli LAN technológia, ami lehetővé teszi, hogy gond nélkül mozogj bárhol a munkahelyed és otthonod között." - mondja Dennis Eaton, a Vezetéknélküli Ethernet Együttműködési Szövetség igazgatósági tagja. A vállalati szektor számára egy ideje már elérhető a hivatalosan 802.11b nevű IEEE szabvány, azaz a Wi-Fi, de most az otthonokat és kisvállalatokat is célba vették, hogy mindenki létrehozhasson egy mobil irodát. Ez komoly vetélytársa a BlueTooth technológiának. Bár sok otthoni felhasználó még nem is hallott a Wi-Fi-ről, az AMD, Intel és HP egyaránt képben vannak. A Windows XP szintén támogatja a Wi-Fit. „A 802.11b ésszerű technológiai megoldása lesz az otthonok vezetéknélküli hálózatának." - jelentette ki Carl Stork, a Windows hardver-stratégiai igazgatója.



Sok hardvergyártó célozza meg a drótnélküli LAN-t.

A vezetéknélküli technológiák nagy problémája azonban a biztonság. A Kaliforniai Egyetem kutatóinak sikerült elfogni a Wi-Fi jeleit, és így jelszavakat és fájlokat ellopni. A megfelelő védelem még fejlesztés alatt áll, de ezek a biztonsági rések nemigen állítják meg a Wi-Fit fejlődésében. A Gartner nevű IT kutató előrejelzése alapján 2005-re a notebookoknak már 95 százaléka felkészült lesz a 802.11b szabványra. Ne felejtsd el elolvasni a témához kapcsolódó cikket a 31. oldalon.
www.wi-fi.com



A vezetéknélküli LAN csodás dolog, de ne felejts el védekezni a hackerek ellen.

Íme az Xbox

A konzol adatait véglegesítették, de vajon a pénztárcánk elbírja azt?

A Microsoft megerősítette az Xbox végeleges műszaki specifikációit, és azok meglepően közel állnak az eredetileg tervezett erőműhöz. Kezdetnek itt a 733MHz-es processzor, ami – legalábbis a számok tükrében – jócskán maga mögött hagyja a Playstation 2 295MHz-es Emotion Engine-jét. Az nVIDIA végül 250MHz-es grafikus processzort biztosít a gyártáshoz, ami az eredetileg tervezettnél lassabb, de még így is figyelemreméltó egy konzol esetében. Egy 10Gb-os merevlemez is versenybe száll kegyeinkért, ám ez a félelmetes gép kompatíbilis lesz a HDTV és a szélessávú internet technológiákkal is.

A Microsoft konzollal kapcsolatos döntéseinek legjelentősebb eredménye az, hogy a fejlesztők végre megkapták a hardvereket, így az első játékok – mint a *Malice* és a *Halo* – hamarosan formát öltenek. Az ormótlan fekete dobozba zsúfolt fejlett technológia negatív oldala, hogy igen drága. Az Xbox jövő tavaszra minden jel szerint nálunk is kapható lesz, de az ára valószínűleg nem megy 150 ezer forint alá, ami bizony így nem lesz olcsó mulatság.
www.xbox.com



Az Xbox Amerikában már 2001 november 8-tól kapható.



Az MS Words következő verziójáért bérleti díjat fogsz fizetni?

Megjelent az *Office* család legújabb tagja, az *Office XP*. A Windows XP csupán néhány lépéssel később követi, és szintén az előző számban található róla egy előzetes. Kétségtelen, hamarosan könyörtelen zárótűz alá vesznek bennünket, hogy a nélkülözhetetlen új funkciók nélkül mit sem érnek dokumentumaink.

De felejtsük el egy pillanatra a felturbózott irodai program újdonságainak részleteit. A lényeg ezúttal az, hogy ez a két termék az utolsók közt lehet, amiket egyszer s mindenkorra megvásárolsz. Ennek az az oka, hogy valójában nem száll a tulajdonodba a szoftver. Ha megnézel egy licence szerződést (azt, amire telepítéskor mindenki rögtön igent kattint), meglátod, hogy a Word vagy társai nem lesznek a saját tulajdonod vásárláskor – csak egy engedélyért fizetsz, hogy használhasd a Microsoft tulajdonában lévő eredeti program egy másolatát. Így, valójában már most is csak béreljük a szoftvereket a Microsofttól. Az egyetlen különbség, hogy egyelőre a bérletnek nincs lejárati dátuma.

Ezek után a .NET-nek és a Windows XP-be épített aktiválási kulcsoknak köszönhetően a Microsoft képes lesz a lejárati dátumot is érvényesíteni, sőt...

A havi díjért cserébe folyamatosan kapod a frissítéseket (nem lesz több látványos megjelenés a nagyobb kiegészítések miatt), illetve biztosítják a szoftver használatának jogát. Mennyit kell majd fizetni? Ki tudja. Ez nemcsak a Microsoftön múlik, hiszen mindenki ellenük acsarkodik.

Csak azon gondolkozom, hogy vajon erre gondoltak a jövő számítástechnikájával kapcsolatban azok az emberek a 70-es években a Hombrew Computer Klubban, akik összerakták együtt az első PC-t, hogy azt igazán a sajátjuknak érezhessék, távol minden kíváncsi, kutakodó, centralizált ellenőrzéstől...

PCF NYOMOZÁS

Tomb Raider a mozikban

Mario Bros? Street Fighter? A filmvászonra vitt játékok mindig hidegen hagytak bennünket. Kifaggattuk a *Tomb Raider* eredeti fejlesztőit erről a melléktermékről.



A főszereplő személyével kapcsolatos spekulációk ellenére Simon West rendező azt állítja, Jolie volt az egyetlen jelöltjük.

A BRIT CORE DESIGN LARÁT EGY AKcióhősnek tekinti, akinek kalandjait eddig játékokban élhettük át. „Ily módon a film csak egy újabb eszköz, hogy a filmvásznon is bemutassuk őt." – nyilatkozta Kevin Thacker, programozó.

Simon West, projekt igazgató személyes küldetésének tekinti, hogy hűek maradjanak a videojátékhoz. „Őrültség lenne a változtatásokkal oly sok embernek csalódást okozni" – jelentette ki. Így Jolie ugyanazt a jómódú arisztokrata világjárót alakítja, akit a tinédzserek már jól ismernek, és akiért rajonganak. A valódi apja, Jon Voight játsza a filmbeli régiségkereskedő atyát is, aki eltűnésével sarkalja Larát az ősi rejtélyek megismerésére. Jolie-nak hónapokat kellett edzenie Lara nem mindennapi karakterének megformálása érdekében, illetve a megfelelő akcentust is el kellet sajátítania.

„A *Tomb Raider* játékokra mindig is jellemző volt a történet filmszerű menete." – magyarázza Richard Morton, a Core egyik játéktervezője. „A játékba beékelt jelenetek és képsorok segítenek még inkább moziszerű élményt nyújtani. Lara erőteljes karakter a kezdetek óta, nem lehet nem észrevenni. Amit én láttam, az alapján a rajongók imádni fogják: Angelina Jolie tényleg Lara Croft, a hangjától kezdve a mozgásán át a pisztolylövésekig."

„Azoknak a mozilátogatóknak biztosan tetszenek majd a kalandok, akik szeretnek játszani a játékkal." – helyeselt Thacker. „Ismerős érzésünk lehet, mert a film olyan mintha egy óriási monitoron követnénk Larát. A filmbeli Lara nagyon közel áll a PC-s játékból megismerthez."

De a legtehetségesebb színészek ellenére is, a játékokból táplálkozó filmek gyakran csalódást okoznak. Gondoljunk csak Bob Hoskinsra a *Super Mario Bros*-ban. Híresztelések szerint a *Tomb Raider* forgatókönyve kiváló, ám míg a játékok lehetővé teszik a fantázia bizonyos mérvű szárnyalását, ez a celluloid szalagon gyakran bután sül el. Bár a Core Design csapata ismeri a forgatókönyvet, nem tárják fel a részleteket, mégis szívesen hangsúlyozzák, hogy a történet hihető a kontextustól függetlenül.

Egy másik Core tervező, Andy Sandham szerint „Mario világa mindig is őrült hely volt a dagadt vízvezeték szerelőkkel, és az apró fejű gyíkokkal. Eközben Lara világa egy fegyverekkel felszerelt nőre épül, ami sokkal komolyabb alapot nyújt."

„A *Tomb Raider* mindig is a valóságon alapult." – mondja Morton. „Mario egy elvonatkozatott játék. Gondolj csak arra, ahogy a kék overalljában mászkál. Nálunk is erőteljesek a fantázia elemek, de Lara valódinak látszik." PCF

Valahol Afrikában

A beltéri jelenetek legjavát a Pinewood Studio termeiben forgatták, ám mivel a cselekmény Larát Izlandtól Kambodzsáig sodorja, Angelina Jolie sokat repkedett a világban. A nem hivatalos *Tomb Raider* hírlevél, a *Croft Times* arról számolt be, hogy Jolie egy sajtókonferenciát tartott Afrikában, miután meglátogatta a legendás Angkor templomokat. Ez kétségtelenül megváltoztatta az életét: „nagyon boldognak és szerencsésnek érzem magam, hogy részt vehetek ebben a kalandban." – idézte a *Croft Times* Joliet. „Mostantól mindenre másképpen gondolok – az életemre, a munkámra. Eljutottunk Angkorba, aminek mindenki nagyon örült. Ott álltam a gyönyörű vízesés alatt, körülöttem a csodálatos dzsungel... Nehéz erről beszélni. Lenyűgöző élmény." Milyen édes. A valódi Lara közben biztosan mindent szétlőtt volna, ami csak a szeme elé kerül... www.cubeit.com/ctimes



A pletykák szerint a következő Lara játék címe nem *Tomb Raider* lesz...



A felszíni világ valószerű, de ez megváltozik, amint a szereplők a föld alá ereszkednek.



Egy bizarr szerzői jogi megállapodás miatt, a Core Design nem jogosult a filmen és annak cselekményén alapuló játék készítésére.

ÍTÉLET



Megtörtént a film hazai bemutatója, amitől senki nem várt hatalmas művészi alkotást. De az egymillió dollárnyi speciális effekttel körbebástyázott, Oscar-díjas Jolie nem mindennapi látványosságot tartogatott. Mindennek csak pozitív hatása lehet a játékiparra, s legalább egy folytatásra már most megesküszünk. A filmről további híreket a következő hónapban olvashattok.

Nagyszerű új kinézet

Nagy újság van: a következő számtól új ruhát kap olvasóink kedvenc PC magazinja, a *PC Format*. Amit ezen az oldalon látni, az már az új kinézet, egyelőre csak próbanyomatban. Szeptembertől már az új kinézetű lapot keressétek az újságos standokon!



Lenyűgöző témák, nagyszerű kinézet

IGEN, A PC FORMAT AZ IDÉN MÁR 10 ÉVES. EGYELŐRE NEM ITTHON, hanem az Egyesült Királyságban. Ünnepelni pedig az angliai anyacégnél is rendkívüli módon szeretnek, s a 10 éves születésnapnál jobb apropót kívánni sem lehetne. A születésnapi alaphangot az adja meg, hogy a *PC Format* magazin a „Legjobb Nemzetközi Magazin" díjat nyerte el a legutóbbi PPA (Postal Press Association) díjkiosztáson. S ha már a csúcson vannak, a lap angliai készítői úgy döntöttek: még magasabbra törnek. Valahogy úgy van, hogy mindig előre kell menni, mert ha egy helyben állsz, előbb-utóbb lemaradsz.

Az elmúlt hónapok háttérmunkája alapján a következő szám ígérjük, hogy jobb lesz mint valaha. És nemcsak a kinézetről van szó. Az angol anyalap megkérdezte olvasóit, hogy miről szeretnének többet, s mást olvasni. A piackutatás eredményeként – s ezt nagy részben a magyar kiadás olvasóinak visszajelzései is alátámasztják – még több hardvert szemlézünk, több lesz a hír és a tippeknek, gyakorlati útmutatóknak is bővebb terjedelmet szentelünk. Az új kinézetű *PC Format* hírek többet foglalkoznak majd a PC iparág miértjeivel, a hogyanokkal és a honnan-hovákkal. A Próbák és Tesztek rovatban a legújabb dolgokra igyekszünk felpörögni, miközben a Rutin rovatot is kitatarozzuk egy kissé. És el ne feledkezzünk a Játszótérről, ahol találjuk a friss híreket, demókat – mindarról ami erre érdemes. Továbbá biztosak lehettek benne, hogy mindezt integráljuk a CD melléklettel, a kihagyhatatlan programok gyűjteményével.

Összességében lenyűgöző témákkal rukkolunk ki, megdöbbentően nagyszerű és újszerű tördeléssel párosítva. Ez a *PC Format*, amiből csak egy van. Mert ez az egyetlen magazin, amely a PC valamennyi aspektusáról egyformán ír. A sokoldalú PC magazin, amely a PC-től kisebb-nagyobb mértékben függők számítástechnika életmódmagazinja. Ne mulasszátok el semmiképpen sem a következő számot és ne legyetek félénkek: írjátok meg véleményeteket. **PCF**



Játszadozol a következő upgrade gondolatával? Segítünk értékelni és rangsorolni. Minden számban 10 szuperteszt a perifériák világából.

NE MULASSZÁTOK EL A KÖVETKEZŐ SZÁMOT!

A több híroldal mélyebb bepillantást enged, s alaposabb elemzéseket is ad.





Játék, játék és még több játék... Ilyen lesz az új Játszótér rovat.



A Rutin rovatban segítünk, hogy biztosan a legtöbbet hozd ki a gépedből.



Tech tonik

Visszatér a robotpuli, a nyomtatók önállósítják magukat, a mosógépek fellázadnak. Fiúk és lányok, ez csakis a Tech Tonik lehet.

Casio KPC10 cédula-nyomtató

25.000 Ft Casio www.skktrade.hu Tel.: 264-3345



Most már sokkal egyszerűbb rávésni nevedet az alsóneműidre... a Casio KPC10 egy mini jegyzet-nyomtató, amellyel a jegyzettömbök és jegyzetfüzetek kora lejárni látszik. A printer ára nem olyan borsos, és az USB-s eszköz számos betűtípust támogat. Sőt, már gyárilag is található benne néhány előre megfogalmazott mondat, amelyet az irodában és otthon a leggyakrabban használsz. Az ilyen nyomtatók elenyésző mennyiségű tintát fogyasztanak, így pénzt és nem utolsósorban íróasztal-helyet takarítasz meg. Bár egy *Microsoft Word* dokumentumot nem ezzel fogsz papírra vinni, tökéletes, ha rövid üzenetekről, esetleg névkártyákról van szó.

Game Boy Advance

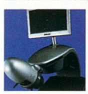
34.990 Ft Nintendo www.konzolstudio.hu



A Nintendo GameBoy még tíz év után is sikeres. Vajon az utódja szintén képes ezt az eredményt produkálni? A GameBoy Advance pár héten belül kapható lesz, és valószínűleg minden idők legjobb kézi-konzolja lesz. A Nintendo szerint olyan, mint egy mini SNES – bizony, a *Mario Kart Advance* verziója már nincs messze. A Nintendo számára a külalak a legfontosabb; míg az eredeti GameBoy, a GameBoy Pocket és a Game Boy Color függőleges elrendezésűek voltak, ez vízszintes, mint a Sega GameGear vagy az Atari Lynx. Az egyetlen probléma, hogy nincsen képernyő-világítás, így sötétben szinte lehetetlen a használata. Több színben kapható.

Sony TechnoLOOK

Kb.1.500.000 Ft Sony www.sony-sp.com/microscope



Egy olyan külsejű képernyős mikroszkóppal, mint ez itt, a tudomány valóban nagyon érdekes. Ez az eszköz azonban sokkal több, mint a szokásos nagyítógépek, és mást is vizsgálhatsz vele, nem csak lecsapott bogarakat és porszemeket. A nagyítást a mikroszkóp hihetetlen 410 000 pixeles CCD kamerája végzi, a kép pedig a 7 inches TFT LCD képernyőn jelenik meg. Nem kell többé az apró nézőkébe bámulni, hiszen mindent tökéletesen láthatsz a kijelzőn is. Az eszköz akár rögzíti is a képeket, és elküldheti őket PC-re, hogy ott szerkeszd, e-mailezd a kollégáidnak, vagy kinyomtasd. A Sony TechnoLOOK-ja már kapható.

T911

ára egyelőre ismeretlen Tel.me www.telme.cc



Eleged van már a WAP-ból, és nincs türelmed kivárni a G3-t? A GPRS (General Packet Radio Service) egy olyan mobil szolgáltatás, amely képes 150 MBit/mp-es adatátviteli sebességre – ez négyszer olyan gyors, mint a legtöbb modemes kapcsolat. A Tel.me T911-es telefonja 90 gramm, és egyike az első GPRS telefonoknak. A modern külsejű készülék egy beültetett Bluetooth chipet is tartalmaz, amely támogatja a headseteket. A telefon előreláthatóan idén ősszel jelenik meg, a GPRS-sel egy időben. És míg a G3 használhatósága a nagyvárosokra korlátozódik, a GPRS sokkal elterjedtebb lesz. Persze az is kérdés, hogy kis hazánkba mikor jut el a technika...



AIBO

Kb. 440.000 Ft Sony www.aibo.com



Az AIBO már két éve kapható, a Sony az évfordulót pedig úgy ünnepli, hogy kihozza a fém eb különböző színű változatait. A digitális kutyus most hófehér, zafír viola (ez mi lehet?), és zöld színben jelenik meg. A Sony azt is tervezi, hogy egy memória-chipet is készít, amely meg lesz tömve extra parancsokkal. Az AIBO Messenger például képes lesz felolvasni az e-mailjeidet és kedvenc weboldalaidat (hogy lehet felolvasni egy weboldalt? rejtély), az AIBO Navigatorral pedig PC-ről irányíthatod a négylábút. Lásd, amit ő lát! Készítsd el saját kutyakamera-filmjeidet! Ez a blöki nem lát fekete-fehérben, és az új külső valóban lenyűgöző; sőt, ha ide-oda forgatod az ebet a napfényben, úgy tűnik, színt vált.

Dyson Contrarotator

Kb. 400.000 Ft Dyson www.dyson.com



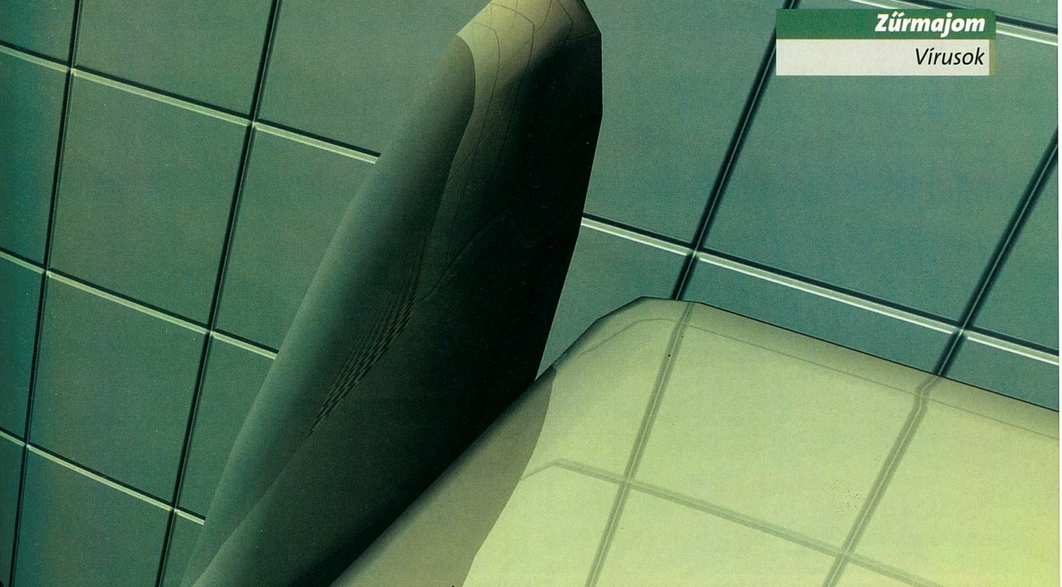
Hogy miért írunk egy mosógépről? Nem nehéz kitalálni, ha egy pillantást vetsz a képre. A Dyson új szexis tisztítóeszköze a Contrarotator nevet kapta, és a világ egyetlen két-dobos mosógépe. Ez annyit tesz, hogy a mosógép dobja két részből áll, amelyek ellentétes irányban forognak, így szó szerint kipréselik a koszt a ruhákból. Tartalmaz még egy pénzbedobó és -visszaadó nyílást is, és egy gyermekzárat, amely megakadályozza, hogy a kicsik belemásszanak. Hogy mi a köze a számítógépekhez? Nos, ez a világ első frissíthető szoftverrel rendelkező mosógépe. A Dyson szerint ez lesz a „jövő mosógép-technológiája". Már csak az a kérdés, mikor jelenik meg hozzá az első patch...





Zűrmajomnak sikerült még idejében, rókázás előtt levennie a sisakját.

Illusztráció: Eddie Bowen



A Zűrmajom esete a vírusokkal

Ajjaj! Egy vírus! Ha nem vigyázunk, már vihetjük is a PC-t az orvoshoz. Zűrmajom is komolyan veszi a dolgot...

VOLT MÁR VÍRUSOD, VAGY NÁLAD A *McAfee Vshield* fut? Ismersz olyan embereket, akiknek a merevlemezét egy e-mail rongálta meg, vagy munkájuk veszett el egy problémás letöltés miatt? Bizonyára nem sokat. Könnyű elbagatellizálni a vészmadarak híreit, amíg velünk meg nem történik ez. Elég egy gonosz program, és mi is kezdhetünk panaszkodni a törölt merevlemezekről, a besült alaplapokról, vagy a Bill Gates kompromittáló képekről.

Az emberek izgalmasnak, de ugyanakkor ijesztőnek is találják a vírusokat. Az általuk keltett félelem nem csak a dollár milliós vírusirtó-ipart táplálja, hanem a filmkészítők és regényírók képzeletét is. „Az emberek azért félnek a vírusoktól, mert számítógépükről van szó, amely a magánszférájuk része; ezt pedig nemigen szeretnék illetéktelen személyek kezébe adni" – mondja David Perry, a Trend Micro cég oktatási igazgatója, aki mellesleg a világ egyik legnagyobb antivírus-szakembere is. „A felhasználók számára ijesztő gondolat az, hogy PC-jükön egy mások által betöltött program futhat le."

A félelem része az is, hogy a vírusok úgy hangzanak, mintha... vírusok lennének. Az, hogy a PC-k megbetegedhetnek, nem hangzik túl jól.

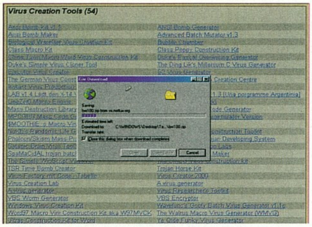
Ez beteges!

A félelem része az is, hogy a vírusok úgy hangzanak, mintha... vírusok lennének. Az, hogy a PC-k ▸

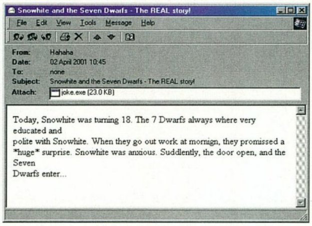
A vírusok működése

Több tucatnyi vírustörzs van; ezek közül az elsőt „állományfertőzőnek" hívták. Hogy miként is terjedtek a vírusok a Net korszakának hajnalán?

1. Amikor egy fertőzött csatolt állományt vagy programot futtattunk, a PC azt a merevlemezről a memóriába másolta. Így még akkor is futott, amikor a felhasználó elindított egy másik szoftvert.
2. A vírus a fertőzött programra ruházta át az irányítást. Amikor a felhasználó elindított egy programot, a vírus újra futni kezdett.
3. A vírus bemásolta magát az addig steril szoftverbe. Amikor a folyamat megismétlődött, a fertőzés továbbterjedt.



A Wildlisten az összes vírus fent van, az ILOVEYOU-tól a Homepage-ig. Olyan, mint egy szafaripark.



Kösz, most nem. Egyes vírusok gyönyört ígérve biztatnak arra, hogy lefuttassuk őket...

megbetegedhetnek, nem hangzik túl jól, és a „vírus" szó is csak megerősíti azt a hiedelmet, hogy a számítógépes vírusok amolyan digitális betegségek. Nos, a számítógépes vírusokat azért hívják így, mert biológiai társaikhoz hasonlóan egy gazdát fertőznek meg, aztán sokszorozódnak. Viszont éppen a terjedésük módja különbözik. A valódi vírusoknál létezik egy természetes járványküszöb, amelynél elhal a járvány, ha nem terjed elég gyorsan. A PC-k világában pár óra alatt megbirkóznak a vírusokkal, viszont internetes terjesztésükhöz elég bizonyos (akár kis) számú fertőzött komputer. Emiatt a vírusokat nem lehet csak úgy varázsütésre megsemmisíteni – ez egyébként a vírusirtó-forgalmazók egyik fő érve is.

Azt viszont már nem annyira kötik az orrunkra, hogy hányféle vírus is garázdálkodik. A számítógépes vírusok vagy „vadak", vagy „egzotikusak". Azokat hívjuk vadnak, amelyek aktívan terjednek a PC-ken; az ismert, de ritkán fertőző víruskódokat pedig egzotikusnak hívjuk. A Wildlist (www.wildlist.org) szerint 2001 márciusában csak 252 vírus volt terjedőben. Ez szinte semmi ahhoz a több ezres vírusfigyelmeztetés-tömeghez képest, amelyeket napról napra küldenek szét a segítőkész, de naiv emberek. Ezeket a kacsákat (angol nevükön hoaxok) Mr. Perry is nagyon utálja. Szerinte részben ezek miatt félnek annyira az emberek a vírusoktól. „A vírusirtó-vásárlók egy része nem is tudja, hogy mire képes egy vírus" – magyarázza – „Amikor moziba mennek, azt látják, hogy a vírusok miatt füst és lángcsóvák csapnak ki a gépből. Az emberek rendesen félre vannak informálva. Ez pedig képzeletükből, a médiából, és részben a vírusirtók gyártóitól ered. A vírusmítoszok szerintem legalább olyan rosszak, mint maguk a vírusok." Az irodákban azok, akik először találkoznak a vírusokkal, gyakran rögtön szakembernek képzelik magukat, s fűt-fát figyelmeztetnek. Perry szerint „az emberek szeretnek fontosnak látszani, így továbbadják ezeket a dolgokat. Szeretik elhinni azt, ami keresztülmegy rajtuk. 10 éve dolgozom olyan cégeknél, mint a Cybermedia, a Norton és a McAfee. Ahányszor csak megjelent egy vírus, emberek százai hívták fel az ügyfélszolgálatot, mondván: 'azt hiszem, egy fertőzött e-mailt olvastam, ezért formattáltam a merevlemezt'".

Az ismeretlen veszély

Akár félreértik ezt, akár nem, a számítógépesek jogosan izgatják magukat – legalábbis ezt mondja April Goostree, a McAfee.com kutatási menedzsere. „A legtöbb ember nagyon fél a vírusoktól, főleg ha azok adatvesztést eredményezhetnek. Az adatvesztés termeléskiesést, pénz- és időbeli veszteséget eredményezhet. Ha pedig képek vesznek el, különleges események mementóiról kell lemondanunk." Goostree szerint az embereket nem ok nélkül izgatják a vírusok: „Azért vagyunk kíváncsiak a vírusokra, mert technológiai szempontból nem ismerjük őket. Hogy működnek? Honnan jönnek? Hogy kerülnek a gépünkre?" A szakember szerint az embereket azért foglalkoztatják a vírusok, mert egzotikusnak, idegennek tűnnek, s „olyan, nemzetközi jellegük van, amelyet az átlagfelhasználó különlegesnek tart."

A vírusok internetes terjesztéséhez elég bizonyos (akár kis) számú fertőzött komputer.

A vírus-mítoszok ugyan nem segítenek senkinek, de mégsem tekinthetjük mesének őket. Az internet-használók valóban ki vannak téve bizonyos veszélyeknek, és érdemes vírusvédelmet használniuk. Jó pár cég ajánl ilyen szoftvereket, de melyiket is válasszuk? A két legnagyobb firma a Network Associates (a McAfee tulajdonosa) és a Norton termékekről ismert Symantec. Mindkettő egyévi, ingyenes vírusadatbázis-frissítést nyújt. A McAfee egy ingyenes, bár leegyszerűsített online víruskeresőt is kínál a www.mcafee.com címen.

Mentségek, kifogások

Akármelyik csomagot is választjuk, talán épp ezek mentik majd meg bőrünket, de esetleg csak a processzoridőt csórják majd évekig – nem lehet előre tudni. Dave Perry-nek azonban igaza van: „Csak akkor vennél tűzbiztosítást, ha már leégett a házad?" A vírusok mindig is jobban sújtanak majd egyes embereket, mint másokat, de a *PC Format*-nak sikerült detektálnia azt a demográfiai csoportot, amelyet leginkább sújt a vírus-probléma – ezek pedig az iskolások. A rókázó macskák és az éhen halt papagájok történetei már a múltat képezik, a srácoknak új indokok kellenek a házi feladat alóli kibújásra. Nos, erre is jók a PC-vírusok. David Bateman, egy londoni angoltanár szerint egyik diákja egyszer arról panaszkodott, hogy gépéből kifogyott a tinta; Bateman lemezen kérte be az esszét, de a kölyök ekkor meg a Melissa vírusra panaszkodott. „Átfuttattam a lemezen egy víruskeresőt, és – ki hinné – sem vírus, sem házi feladat nem volt rajta." PCF

Top 5 – Kacsák és parák

Good Times



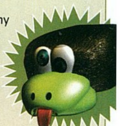
Mióta 1994 novemberében elkezdtek terjedni a pletykák a Good Times vírusról, egyetlen egyszer sem találtak ilyet. A levelezőket arra figyelmeztette valaki, hogy a Good Times szavak olvasása káros lehet a PC-re. Néha épp a rendszergazdák továbbították a hírt az embereknek, aztán küldtek egy mailt Good Times tárgymegjelöléssel. Az emberek persze nem merték megnyitni az üzenetet.

ICQ vírus



Az egyik divatos vírusfrázis az „ICQ vírus". Ez akkor indult be, amikor valaki olyanokat írt a többieknek, hogy „Vigyázz, vírus töltődik le". Az ICQ-sok elhitték ezt, és pánikjukban azonnal figyelmeztetni kezdték társaikat.

It takes guts to say Jesus



A Good Times hoaxból eredő példány arra figyelmeztetett, hogy minden számítógép tönkremegy, amelynek tárgysorában ez a mondat szerepel (gyakran már a figyelmeztetés tárgya is ez volt). Eltűnt, de nemrégiben újra megjelent.

Kournikova

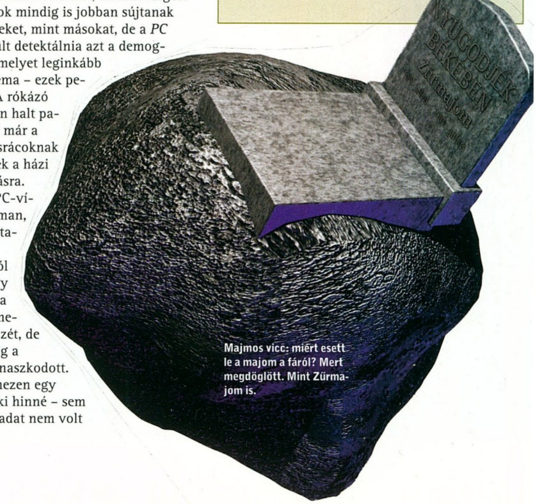


Ez a vírus nagy hisztériát keltett február 12-i felfedezésekor. Közel azonos az ILOVEYOU-val, ezért a vírusirtók könnyedén lefülelték.

Michelangelo



Az 1992-es vírus azzal fenyegetett, hogy minden év március 6-án (a művész születésnapján) törli a PC-k merevlemezeit. Amikor egy gyártó beismerte, hogy 500 PC-t a vírussal fertőzve szállított, tömeghisztéria alakult ki. John McAfee azt mondta a Reuters hírügynökségnek, hogy „a vírus ötmillió gépre kerülhetett fel". A nagy napon azonban alig 10 ezer esetet jelentettek.



Majmos vicc: miért esett le a majom a fáról? Mert megdöglött. Mint Zűrmajom is.

50 program csak Neked

Teljesítmény

Ashampoo Uninstaller Deluxe
Cacheman
DirectX 8
FlashGet
FTPLeech
Pc-Check
RamBooster 1.6
RegClean
WinTune
XL-R8R

Internet

ABC Security Protector
Download Accelerator Plus
eSafe Desktop
ES Download Resumer
Eudora
IncrediMail
Internet Explorer
Netscape
Tiny Personal Firewall
WebFerret

Testre szabás

All Fonts from the Font Emporium
CursorEx (Win 2000 only)
Cursor Skins
Desktop Architect
gPhotoShow
Icon Land 3
Tweak UI
WallSmart 2000
Webshots Desktop
Xteq X-Setup

Segédprogramok

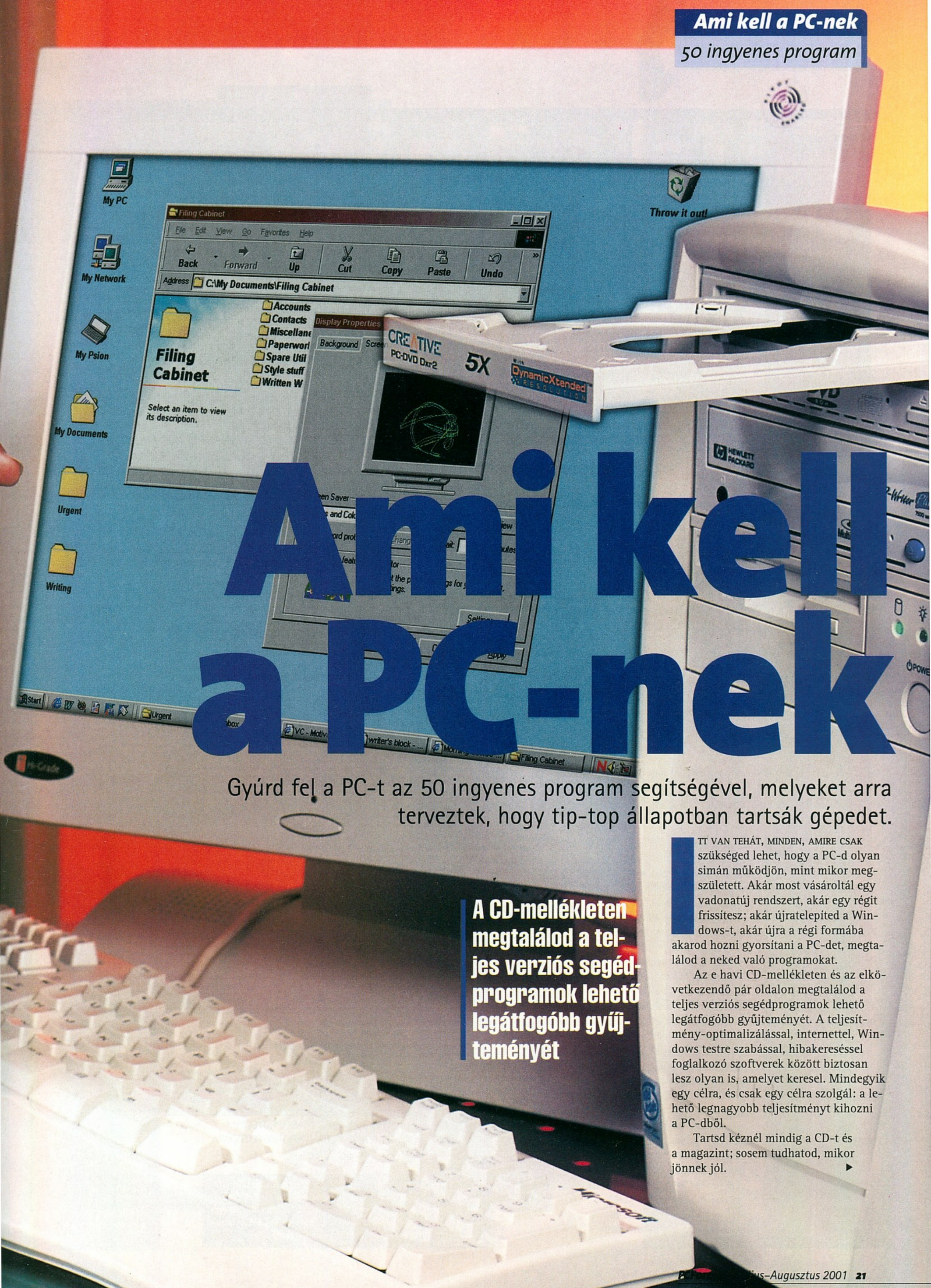
Adobe Acrobat Reader 4.05
Aladdin Expander
CNET CatchUp
DVDGenie
Encryption Plus Folders
PowerArchiver 2001
PowerDesk
RoSoft CD Extractor
Sisoft SANDRA
ZoneAlarm

Hibajavítás

Ad-aware
AVDisk
AVX for ICQ
BigFix
DiskClean 1.3c
InoculateIT
Norton AntiVirus Definitions Update
SecondCopy 97
Trojan Uproot
Tutor.Com Viruses







Ami kell a PC-nek

Gyúrd fel a PC-t az 50 ingyenes program segítségével, melyeket arra terveztek, hogy tip-top állapotban tartsák gépedet.

A CD-mellékleten megtalálod a teljes verziós segédprogramok lehető legátfogóbb gyűjteményét

Itt van tehát, minden, amire csak szükséged lehet, hogy a PC-d olyan simán működjön, mint mikor megszületett. Akár most vásároltál egy vadonatúj rendszert, akár egy régit frissítesz; akár újratelepíted a Windows-t, akár újra a régi formába akarod hozni gyorsítani a PC-det, megtalálod a neked való programokat.

Az e havi CD-mellékleten és az elkövetkezendő pár oldalon megtalálod a teljes verziós segédprogramok lehető legátfogóbb gyűjteményét. A teljesítmény-optimalizálással, internettel, Windows testre szabással, hibakereséssel foglalkozó szoftverek között biztosan lesz olyan is, amelyet keresel. Mindegyik egy célra, és csak egy célra szolgál: a lehető legnagyobb teljesítményt kihozni a PC-dből.

Tartsd kéznél mindig a CD-t és a magazint; sosem tudhatod, mikor jönnek jól. ▸



On-line



www.mydesktophelp.com
Nem a legszebb oldal, amit valaha láttál, de zseniális Windows tippeket és trükköket találhatsz – főleg NT/2000 alá, de a többi verzióról is olvashatsz.



www.windows-help.net
Az InfiniSource gondozása alatt álló oldalon számos hasznos tanácsot találhatsz a Windows teljesítményének fokozására, emellett freeware és shareware segédprogramok széles választékát nyújtja.



www.tweakfiles.com
A Windows és egyéb alkalmazások feltuningolásával foglalkozó site nem kezdőknek való; azonban a közép ill. haladó szinten álló felhasználóknak tökéletes.



www.winoscentral.com
A cím nagyszerű gyűjteménye a Microsoft OS-ek tippjeinek – ahogyan erre a címből is következtetni lehet.

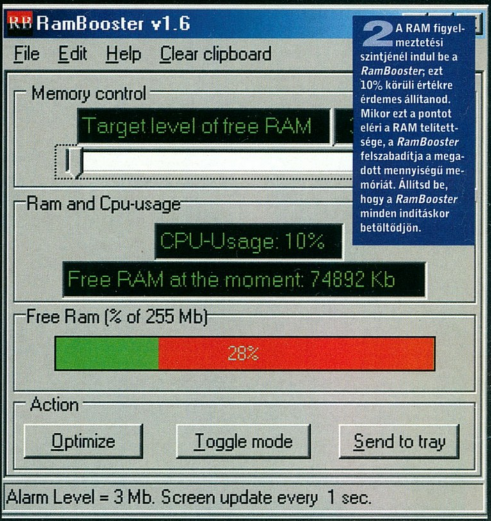
Teljesítmény

Növeld a PC-d állóképességét néhány teljesítménynövelő sz(oftv)errel.

Akárcsak a sportautók esetében, a PC-d karbantartása némi erőfeszítésedbe kerül, de mindig megéri. Mikor megvetted a géped, talán még istenszerű játék-szörnynek hitted, de a hetek és hónapok alatt teljesítménye szépen lassan visszaesik. A Registryt egyre inkább eltömítik a programok telepítéséből és eltávolításából származó hulladékok, a hivatkozások már rossz helyre mutatnak, a driverek elavulnak, és ez még csak a teljesítménycsökkenés egy kis része. Érd el újra a géped csúcsteljesítményét az itt leírt segédprogramokkal!



1 Ha RAM-ot szabadítasz fel, ez nagymértékben növelheti a rendszerteljesítményt, így a *RamBoost* telepítése és háttérben történő futtatása jó ötlet. Indítsd el a *RamBoost*-ot, és kattints a Preferences-re. Bizonyosodj meg róla, hogy a Run at alarm level be van jelölve – így a *RamBoost* automatikusan fut majd.



2 A RAM figyelmeztetési szintjénél indul be a *RamBooster*; ezt 10% körüli értékre érdemes állítanod. Mikor ezt a pontot eléri a RAM telítettsége, a *RamBooster* felszabadítja a megadott mennyiségű memóriát. Állítsd be, hogy a *RamBooster* minden indításkor betöltődjön.

Internet

Ne is gondolj Netezésre, amíg nem tettél meg néhány biztonsági óvintézkedést.

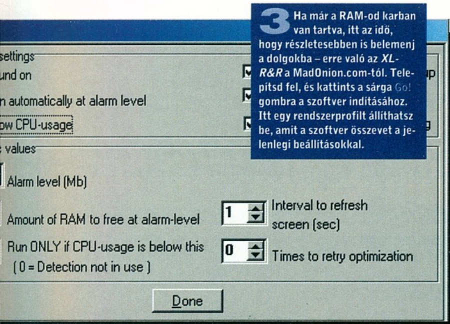
Ha van internet-elérésed, olyan, mintha egy nagy városban élnél, mivel nézelődhetsz, vásárolhatsz, tehetsz, hallgathatsz, amit csak akarsz. De ahogyan egy városban is bezárod a lakásod és a kocsid ajtaját, az interneten is meg kell tenned ugyanezeket – sőt, ha lehet, még óvatosabbnak kell lenned, mint a valós életben. A folyamatos internet-kapcsolat és a széles sávú kapcsolatok terjedésének korában érdemes mindent megtenni az on-line rosszfiúk ellen. Egy kis elővigyázatossággal rengeteg időt, pénzt és bosszúságot spórolhatsz meg.

A CD-mellékleten megtalálod az összes olyan programot, amelyek megvédenek az internetes támadásoktól. Még olyan eszközöket is találhatsz, amelyekkel megkönnyítheted az internetes navigálást és keresést – mi mindenre gondoltunk...



1 Először is telepíts egy tűzfalat, hogy a nem kívánt látogatókat kinn tartsd – a CD-mellékleten található *Tiny Personal Firewall* pont megfelel erre a célra; az installálás után indítsd újra a gépet. Amikor te vagy valamilyen program adatot küld az internetre, a szoftver megerősítést kér, hogy elküldheti-e azt.



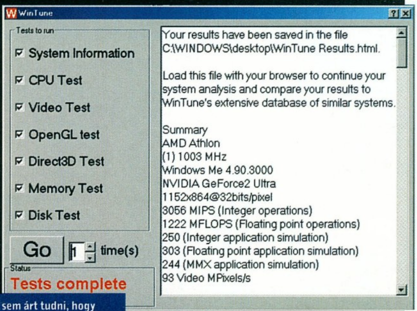


3 Ha már a RAM-od karban van tartva, itt az idő, hogy részletesebben is belemenj a dolgokba – erre való az *XL-R&R* a MadOnion.com-tól. Telepítsd fel, és kattints a sárga Go! gombra a szoftver indításához. Itt egy rendszerprofilt állíthatsz be, amit a szoftver összevet a jelenlegi beállításokkal.



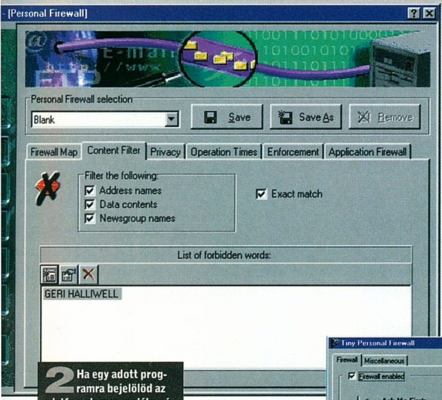
4 Kattints a Continue-ra, és az *XL-R&R* csatlakozik az on-line adatbázishoz. Ha még nem voltál a site-on, először regisztrálnod kell magad, majd bejelentkezhetsz. Ezután az oldalon kaphatsz néhány tanácsot a géped teljesítményének feljavítására.



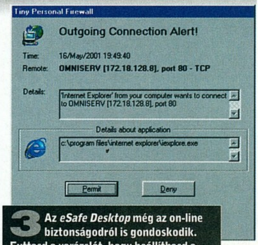


5 Ezután a Registryt tisztítjuk meg. Csomagold ki a *RegClear*-t, és indítsd el. Először megvizsgálja a Registrydet, hogy megtudja, milyen változtatásokat kell eszközölni. Ezután a *Fix Errors*-ra kattintva javíthatod ki a hibákat.

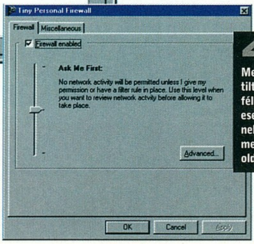
6 Természetesen azt sem árt tudni, hogy ezek a segédprogramok hasznos módosításokat végeztek-e a PC-den. Erre használható a *WinTune*, amely ellenőrzi a géped általános teljesítményét. A vizsgálatok eredménye mindén alkalommal mentésre kerül, így könnyen összehasonlíthatod az egyes változtatások eredményét.



2 Ha egy adott programra bejelölöd az adatforgalom engedélyezését, a tűzfal automatikusan átengedi azt – az aktuális böngészőt és levelezőprogramot érdemes ide sorolni, hiszen különben folyamatosan megkapod ezt az ablakot. Nyisd meg a Start menüből a Firewall Administrationt, és állítsd be, hogy a tűzfal mit engedjen át és mit ne.



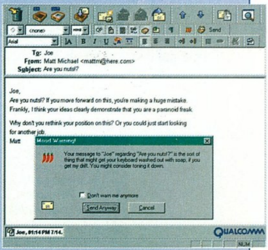
3 Az *eSafe Desktop* még az on-line biztonságodról is gondoskodik. Futtasd a varázslót, hogy beállíthasd a rendszered Sandbox területeit – itt anélkül futtathatod az aktív tartalommal rendelkező fájlokat, hogy azok hozzáférjének a rendszered sérülékeny pontjaihoz.



4 Ez a tűzfal tartalomszűrőként is működhet. Megadhatod a saját listádat a tiltott szavakról, így nem kell félned attól, hogy a gyerekeid esetleg rossz helyre tévednek – persze saját magad is megvédheted a sok pop-sztár oldalától...

Melyik e-mail klienst?

A három legismertebb e-mail klienst tekintve – és kétségkívül sokan akadnak, akik sokkal többet fel tudnának sorolni – nehéz dolga van annak, aki választani akar közülük. A három fő szoftver az *Outlook Express* a Microsofttól, amely ingyenesen kapható a Windowshoz; a *Netscape Messenger*, amely a *Netscape Navigator* része, és az *Eudora*. Ott van még az *Outlook*, a Microsoft szoftverének fizetős változata, de a legtöbben nem használják az extra tulajdonságokat, és az *Express* változatnál maradnak. A három ingyenes szoftver közül az *Eudora* a legkevéssé ismert, de egyre népszerűbbé válik, hiszen képes összefűzni rengeteg nagyméretű levelet anélkül, hogy kiakadna. A www.eudora.com-ról ingyenesen letölthető szoftver a Qualcomm terméke, és három verziója ismert: a fizetős (kb. 20.000 Ft, teljes verzió reklámok nélkül), a szponzorált (teljes verzió reklámokkal) és az ingyenes (csökkentett funkcionalitás reklámok nélkül).

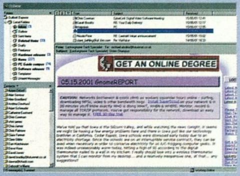


Az *Eudora* egyik egyedi tulajdonsága a levéltartalom-ellenőrzés, amely végignézi az e-mailben található szavakat, és figyelmeztet, ha az rossz szándékú!

Mindegyiknek megvannak az előnyei és hátrányai. Például az *Eudora* kiválóan alkalmas nagy mennyiségű levél kezelésére; de melyik verziót használod majd? Zavarnak például a reklámok?

A *Netscape Messenger* kétségkívül a legegyszerűbben kezelhető mind közül; azonban ha pár száz üzenetnél többet próbálsz vele tárolni, megtörik szegény. A hírcsoportok olvasásával és a HTML-tartalmú levelekkel is akadnak problémái, úgyhogy ha a híreket ilyen formátumban kapod, másra lesz szükséged.

Az *Outlook Express* megtanulása kicsit nehezebb, azonban az *IE*, Hotmail és MSN Service kompatibilitás nagyon hasznos tulajdonságok; akik ezt használják, nem szívesen váltanának másra – és mi egyetértünk velük.



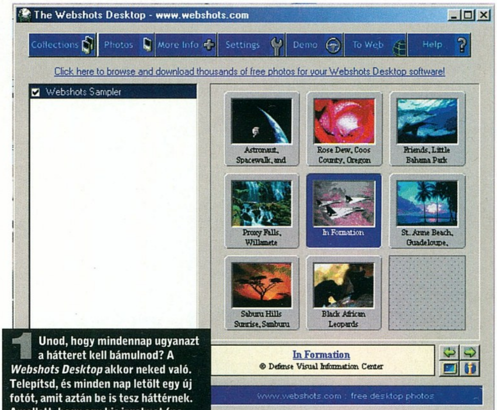
A *Microsoft Outlook*-kal mindent megjeleníthetsz a képernyőn: névlistákat, levélmappákat, a bejövő leveleket, és magukat az e-maileket.



Testre szabás

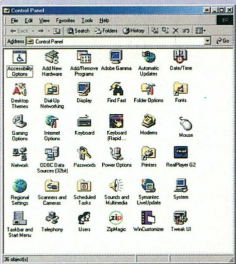
A számodra ideális motorbicikli egy krómozott Harley mélyre eresztett üléssel? Akkor szeretni fogod ezeket a programokat...

Már eddig is jó pár segédprogram megjelent, amelyek a PC-d teljesítményét hivatottak fokozni – ezekkel már foglalkoztunk is; azonban a PC-d megjelenését módosító szoftverekről még nem eset szó. Mindannyian tudjuk, hogy a Windows asztal még testvérek között is egyenesen unalmas, és bár kicsit fel lehet dobni képernyővédőkkel és háttérképekkel, az itt leírt segédprogramok segítségével még többet kihozhatsz belőle. A Desktop Architect a gPhotoShow és a többi könnyen navigálható programmal te is testre szabhatod számítógépedet.

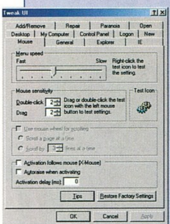


1 Unod, hogy mindennap ugyanazt a hátteret kell bámulnod? A ***Webshots Desktop*** akkor neked való. Telepítsd, és minden nap letölt egy új fotót, amit aztán be is tesz háttérnek. Amellett, hogy egy kis izgalmat (no nem túl sokat) csempész a PC-d mindennapi bekapcsolásába, még képernyővédőként is működik.

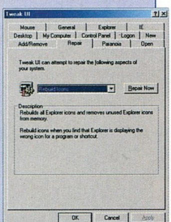
Ügyeskedj



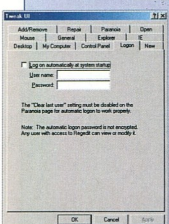
Csomagold ki a *Tweak UI*-t, majd telepítsd a Vezérlőpultra. Dupla kattintás az ikonra, és a program elindul. Ha segítségre van szükséged, a súgófájlt a Windows\Temp mappában találod.



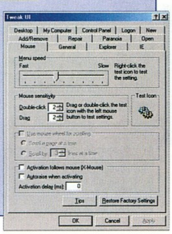
A *Tweak UI* kezelőfelülete tökéletesen egyezik a hagyományos Windows Tulajdonságok menüjével. Kattints a fülekre, hogy megnézhesd a különböző kategóriákat. Az alkalmazást a Microsoft készítette, így nem kell attól tartanod, hogy valamit elállítasz, és elrontod a Windowst.



A Repair oldalon lehetőség van kijavítani a hibás Windows-ikonokat. Csak állítsd be a megfelelő opciókat, nyomj OK-t, majd indítsd újra a gépet. A fájl-hozzárendeléseket is innen irányíthatod, az elfogadtatás hasonlóan működik, mint az ikonoknál.



Eleged van, hogy hálózati jelszóval kell belépned? Csinálja meg ezt helyetted a *Tweak UI* automatikusan! Csak írd be a felhasználói nevet, a jelszót, a szoftver elvégzi a többit.



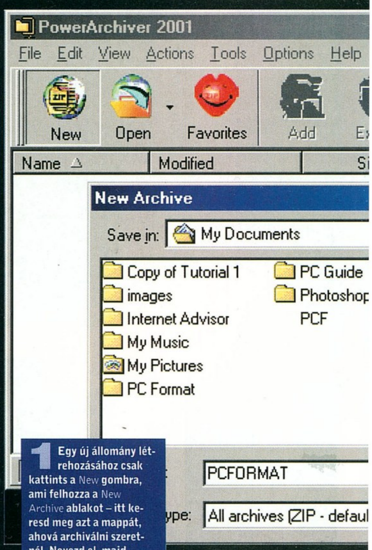
A Mouse oldalon az egérrel kapcsolatos beállításokat végezheted el; például megadhatod, hogy hány pixeles eltérést toleráljon a Windows, mikor rákattintasz egy ikonra.

Fejlett segédprogramok

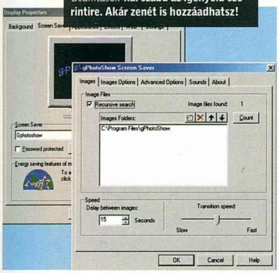
Nem csak arról van szó, hogy fejleszteni kell a PC-d...

A CD-mellékleten összegyűjtött segédprogramok nem csak arra jók, hogy a PC-d gyorsabb és hatékonyabb legyen; közülük számos arra való, hogy te is hatékonyabban dolgozz. Az ebbe a kategóriába tartozó 10 program mindegyike csúcsszínvonalú. Akár arról van szó, hogy nyomon kövesd saját és mások munkáit egy archiváló-szoftver segítségével, vagy csak egy naptárról, mindegyiket hasznosnak fogod találni.

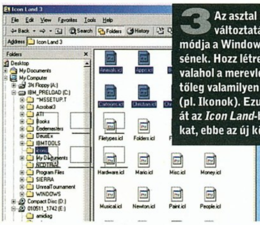
Az archiválás témakörében a *PowerArchiver 2001*-et tudjuk ajánlani. Segítségével összetömörítheted fájljaidat, hogy elmentsd munkádat, vagy hogy nyerjél egy kis helyet a merevlemezeden – az ismert tömörítőprogramok (pl. *Winzip*) funkciói mellett azonban számos egyéb extrával szolgál. A *PowerArchiver* képes együttműködni az összes ismert tömörítési formátummal (meg néhánnyal, ami nem ismert...) és képes önkicsomagoló EXE fájlokat készíteni azok számára, akik nem elég szerencsések ahhoz, hogy rendelkezzenek a *PowerArchiver* egy példányával.



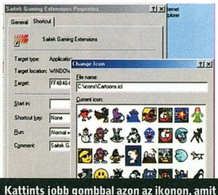
1 Egy új állomány létrehozásához csak kattints a New gombra, ami felhozza a New Archive ablakot – itt keresd meg azt a mappát, ahová archiválni szeretnél. Nevezd el, majd mentsd a Save gombbal.



2 Tetszik az ötlet, hogy saját fotó-kiállításod legyen? Miért ne használnád a saját képeidet? Telepítsd a *gPhotoShow*-t, menj a Megjelenítés menüpontból elérhető Képernyővédő oldalra. Válaszd ki a *gPhotoShow* képernyővédőjét, és a Beállítások-kal szabd az igényeid szerintire. Akár zenét is hozzáadhatsz!



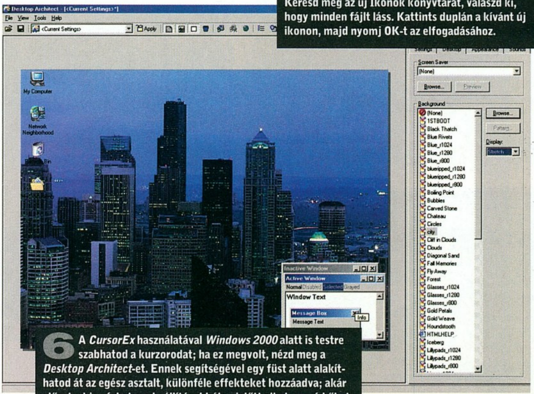
3 Az asztal ikonjainak megváltoztatása az egyik módja a Windows-külső frissítésének. Hozz létre egy új mappát valahol a merevlemezeden, lehetőleg valamilyen értelmes névvel (pl. Ikonok). Ezután csak másold át az *Icon Land*-ből az .icm fájlokat, ebbe az új könyvtárba.



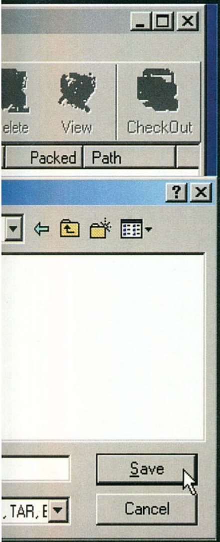
4 Kattints jobb gombbal azon az ikonon, amit meg szeretnél változtatni, válaszd ki a Tulajdonságok menüpontot, ott pedig az Ikon-ra kattints. Keresd meg az új Ikonok könyvtárat, válaszd ki, hogy minden fájlt láss. Kattints duplán a kívánt új ikonon, majd nyomj OK-t az elfogadásához.

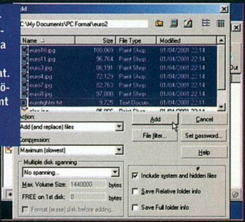


5 Ha szereted az új ikonokat, miért ne frissítenéd egy kicsit a kurzorodat is? A *Cursor Skins* telepítése után megadhatod a kurzorod külsejét is. Az alapbeállítás már biztosan unalmas; ezt könnyen megváltoztathatod, vagy akár saját kurzort is készíthetsz.

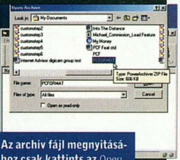


6 A *CursorEx* használatával *Windows 2000* alatt is testre szabhatod a kurzorodat; ha ez megvolt, nézd meg a *Desktop Architect*-et. Ennek segítségével egy füst alatt alakíthatod át az egész asztalt, különféle effekteket hozzáadva; akár előzetest is nézhetsz a beállításokból, mielőtt alkalmaznád őket.

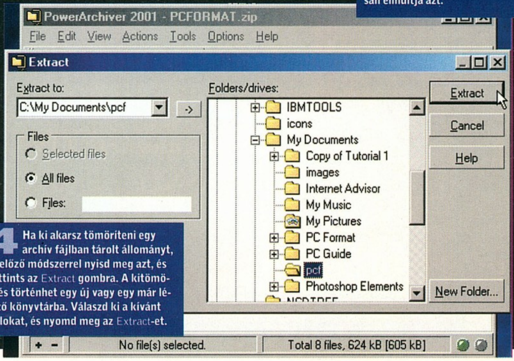




2 Az Add ablak automatikusan megnyílik, és az új archív fájlhoz a szokásos módszerrel adhatsz fájlokat és mappákat. Ugyanitt adhatod meg a tömörítés mértékét, valamint azt, hogy jelszóvédett legyen-e a tömörített fájl.



3 Az archív fájl megnyitásához csak kattints az Open gombra, keresd meg az állományt, és nyisd meg. Ha meg szeretnél nézni egy betömörített fájlt, csak kattints rá duplán, és a társított program automatikusan elindítja azt.



4 Ha ki akarsz tömöríteni egy archív fájlban tárolt állományt, az előző módszerrel nyisd meg azt, és kattints az Extract gombra. A kitömörítés történhet egy új vagy egy már létező könyvtárba. Válaszd ki a kívánt fájlokat, és nyomd meg az Extract-et.

Mi is ez?

Cache fájlok
Mikor a weben szörfözöl, a meglátogatott weboldalakhoz tartozó fájlok elmentésre kerülnek a gépeden, hogy az oldal az újbóli megtekintéskor gyorsabban töltődjön be.

Codec
Alapvetően a digitális médiák kódolásának és dekódolásának módszere. Az MP3 fájlok és a DVD lejátszásához is megfelelő codecek kellenek.

Napló (log) fájlok
A programok installálásakor keletkező fájl, amely részletes információt tartalmaz a programról – a Windows ennek segítségével képes később eltávolítani.

PDF
Portabe Document Format (hordozható dokumentum-formátum), az Adobe által kitalált formátum, amellyel a számítógép típusára való tekintet nélkül a dokumentumok megőrzik szerkezetüket megnézéskor.

Keretfájl (shell)
Ez a fájl mondja meg a Windowsnak, mit hogyan jelenítsen meg. Az alapértelmezett beállítás az Explorer.exe, de segédprogramokkal ezt megváltoztathatod.

Trójai program
Egyfajta vírus, amely passzívan vár a megfertőzött dokumentumban egy bizonyos dátumig; ezután megfertőzi a számítógépet. ▸

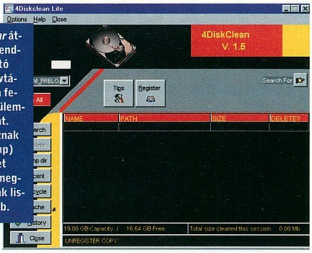


Hibajavítás

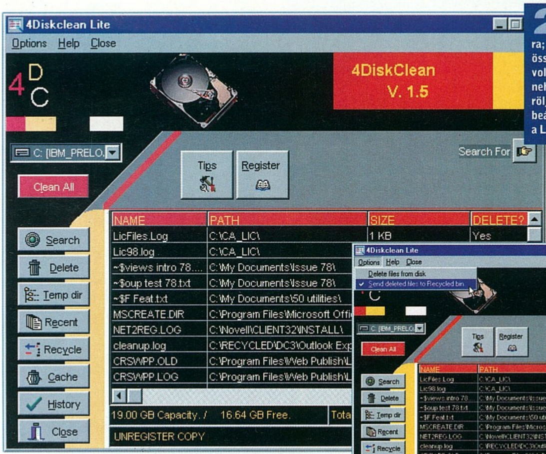
Mit tehetsz, ha gond van a PC-ddel? Kidobhatod az ablakon – mi inkább ezeket a szoftvereket használnánk...

Egyszer biztosan eljön az idő, mikor valami elromlik. Ugyan csak saját tapasztalatból beszélhetünk, de semmi sem biztosíthatja, hogy a Windowsod hibátlanul működjön az idők végezetéig. Bárki, akinek már volt ilyen végzetes lefagyása, tudja, hogy milyen zavaró dolog; és azt is, hogy milyen idegesítő (és nagyrészt eredménytelen) a technikai tanácsadást hívogatni.

Tehát miért ne oldanád meg a problémákat saját magad? Nem olyan nehéz, mint amilyennek hangzik, és ha felfedezel egy potenciális problémát, mielőtt az még kitörne a gépeden, félig már meg is nyerted a csatát.



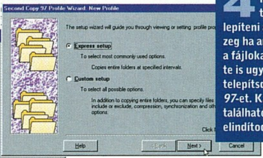
1 A *DiskClear* átkutatja a rendszereden található fájlokat és könyvtárakat, és letörli a feleslegesen felgyülemlett állományokat. Ezek közé tartoznak az átmeneti (temp) fájlok, az internet cache, az eddig meglátogatott oldalak listája, a Lomtár stb.



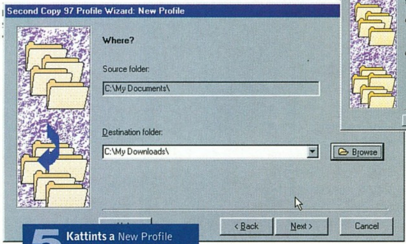
2 Kattints a Search gombra, és dőlj hátra; a *DiskClear* szépen összeállít egy listát az eltávolítható fájlokról. Hogy nehogy valami fontosat törölj, az Options menüben beállíthatod, hogy a fájlok a Lomtárba kerüljenek.



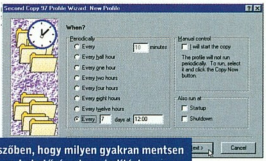
3 Ha megnyomod a Delete vagy Clear all gombot, a lista összes eleme törlésre kerül. Ha meg akarsz őrizni egy fájlt, kattints a hozzá tartozó Delete? oszlopra, és állítsd az értéket No-ra. A törölt fájlok a Lomtárba kerülnek.



4 Na, ez szép. Úgy tűnik, újra kell telepíteni a Windowst. Bezzeg ha archiváltuk volna a fájlokat... ne kövesd el te is ugyanezt a hibát – telepítsd a *SecondCopy 97*-et. Kattints a tálcán található ikonjára – ezzel elindítod a programot.

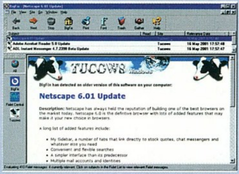


5 Kattints a New Profile gombra, és elindul egy varázsló. Válaszd az Express Setup-ot, és add meg, milyen gombokat szeretnél archiválni. Ezt követően az archív fájl mappáját kell megadnod.

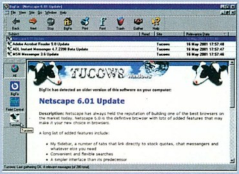


6 Végül beállíthatod a böngészőben, hogy milyen gyakran mentsen automatikusan a *SecondCopy*. Lehetőséged van indításkor vagy leállításkor frissíteni a fájlokat, vagy amikor csak akarod. Akár egy naptárban is beállíthatod, a *SecondCopy* mikor végezze feladatait.

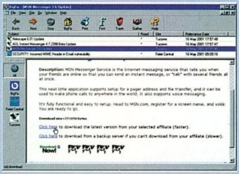
A Big majd megjavítja



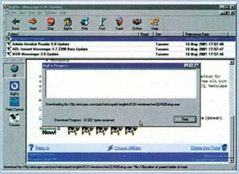
A *BigFix* ellenőrzi az internetes frissítés- és patch-gyűjteményt, és megmondja, hogy van-e a jelenleginél újabb verziója a gépeden található Windows szoftvereknek.



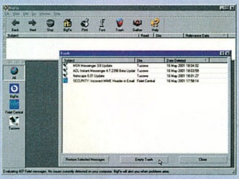
A *BigFix* mindezt a keresést és elemzést automatikusan végzi. A bal oldalon láthatod, milyen site-okat keres végig, a képernyő tetején pedig a kigyűjtött fájlok találhatók.



Jelöld ki azt a javítást, amelyik érdekel, és megkapod a részletes leírását – mintha az *Outlook Express*-t használnád. Kattints a hivatkozásra a letöltéshez.



A *BigFix* letölti az adott patcht, majd telepíti azt. Ha Windows patcheket töltesz le, a letöltés után újra kell indítanod a gépedet. A letöltött javítóprogramok eltűnnek a fenti listából.



Ha nem akarsz használni egy adott javítást, csak jelöld ki, és kattints a jobb alsó sarokban látható szemeteskuka-ikonra. Ezt – a Windows Lomtárhoz hasonlóan – rendszeresen üríteni kell.



Fotó: Gavin Roberts

KÁBELMENTES KÉMKEDÉS

Az éterben több a zaj, mint valaha. A hackerek pedig megőrülnek azért a sok adatért, amit vezeték nélküli hálózatokon továbbítanak. A **PCF** kémkörútra indul.

KÉPZELJÜK CSAK EL A TÖKÉLETES dotcom irodát. A kecskeszakállas kollégák elnyúlnak az IKEA bútorokon, 100%-os narancslevet szürcsölgetnek, s eközben VA10 laptopjaikon üzengetnek egymásnak. A kifutófiúk rolleren száguldanak, a portás pedig háromnegyedes nadrágban feszít. Sokan jobban szeretnek a munkahelyen lenni, mint otthon.

Valóban sok irodában szól a drum and bass és terjeng a kávéillat, azonban mégis a vezeték nélküli hálózatok jellemzik leginkább a modern irodát. Lehetővé teszik az alkalmazottak számára, hogy az épületen belül bárhol használhassák laptopjaikat, és hozzáférjenek a szerverekhez, az e-mailjükhöz, valamint a Nethez anélkül, hogy a kábelekkel tönkre tennék a burjánzó feng shuit. ▸



„Ööö, nem, tizedes úr. Csak a feleségemért megyek a Tescóba. Bevásárlómániás."

Hackelés: esettanulmány

Vasárnap este nyolc óra. Otthon kellene heverésznünk tévézve vagy újságot olvasva, de mi egy üzleti terület mellett parkolunk világítás nélkül, járó motorral. Mellettem egy kolléga a HiGrade notebookkal, amelyet egy 3com Airconnect 11 Mbps vezeték nélküli LAN-kártyával szereltünk fel. Elindítjuk azt a kis appletet, amely a LAN-kártyát vezérli. Találunk egy jelet. Két kis fény villan fel a lehetséges ötből. A vezeték nélküli Ethernet hatótávolsága 100 méter – ez a jel nem túl erős, de azért megteszi. Három másik próbálkozás után találunk egy céges hálózatot, amelynél nincs azonosítás. Átfésüljük a mappákat és szörfözünk egyet a Neten. Ha a vezetékmentes hálózatok mesterei lennénk, a megfelelő eszközök és hálózati ID-k segítségével több rendszerbe is betörhettünk volna. De most gyorsan eltűnünk, amíg még rajta nem kapnak. (Otthon ezt kéretik nem kipróbálni, mert csúnya dolog – a szerk.)

Adatok veszélyben

A vezeték nélküli világ terjedésével párhuzamosan sok cég megfeledkezik arról, hogy hálózatuk jócskán túlnyúlik irodáik falain, s az adattömeg bizony kiárad a parkolóba és a szomszédos telkekre. Ez a láthatatlan köd tele van dokumentumokkal, jelentésekkel és e-mailekkel, amelyeket mindenki megtalálhat, akinek van egy notebook PC-je és egy vezeték nélküli Ethernet kártyája. E nyilvánvaló tény ellenére a legtöbb cég még arra sem veszi a fáradságot, hogy hálózatát jelszóval védje. A hackerek rá is jöttek, hogy miként húzhatnak előnyt az elővigyázatlanságból – felszerelkeznek egy notebookkal és egy Ethernet-kártyával, majd útra kelnek jelet keresni. Kedvenc célpontjaik a modern üzleti parkok, a főutak, és a vezeték nélküli forradalom szele által megérintett internetes cégek, vagy műszaki vállalatok parkolói.

„Ha átsétálsz Budapest vagy London üzleti negyedén, sokféle adatátvitellel találkozhatsz" – mondja egyik, magát megnevezni nem kívánó forrásunk. Módszereik fő ihletése az 1983-ban készült filmsiker, a *WarGames*. A hackelés „nyers erőt" alkalmazó módszereit követőknek számok ezreit kell hívniuk, hogy találjanak egy biztosítatlan modemet vagy hálózatot. A kifinomultabbaknak azonban könnyebb dolguk van. A repterek és hotelek bővelkednek a hálózati adatforgalomban. Ha egy vezeték nélküli Ethernetes laptopot úgy hagynak, hogy jelszó nélkül lehetséges legyen az irodán kívüli állománymegosztás – az alapbeállításban sincs jelszó – 100 méteres körzetben bárki könnyedén belenézhet a merevlemezbe. A hackerek demonstrálták is ezt a múlt hónapi, londoni Infosec konferencián. Aktakukacok tucatjai rohangáltak fel-le laptopjaikkal, és kuncogva vadásztak zsákmányra az egész épületben. „El sem tudod képzelni, milyen jó a hangulat egy-egy ilyen konferencián" – mondta egyikük – „Van egy srác, akinek a kedvenc poénja az, hogy bekukkant a WaveLAN hálózatba és az embereknek e-mailen elküldi a saját jelszavukat a „Vigyázzon a rádióval!" üzenet társaságában."

Egy hacker notebook PC-vel és vezetékmentes ethernet kártyával indul a jelek keresésére



Fülhallgatók
A hacker élete sem egyszerű. Emberünk itt épp a rendőrségi rádión hallgatja, hogy a jardok beszélnek-e gyanús fehér furgonokról.

Laptop
A legalapvetőbb kellék. Kell bele egy PCMCIA-slot a vezetékmentes Ethernet kártyának, valamint egy jó elem, amely a bevetés végéig kitart.

CD-ROM
Tele website-okkal és pdf-fájlokkal, amelyek a WEP (hálózati kódprotokoll) algoritmusának hibáit mutatják. Ha a célpont jelszót használ, akkor sem teljesen védett a betöréstől.

A szivárgó LAN

A vezeték nélküli Ethernetnek is megvannak a maga védelmi eszközei, amelyekkel megállíthatja a mások LAN-ja iránt kíváncsiskodó idegeneket; sok cég mégsem használja ki ezeket, mert nem foglalkoznak a láthatatlan veszélyekkel. „Az ilyen eszközök használata hozta létre a hackerek paradicsomát" – mondja Mike Kieran, a vezetékmentes LAN-specialista Colubris Networks munkatársa. „Ha a hozzáférési pont a tűzfal mögött van, az egész hálózati struktúra nyitott a behatolók számára." Kieran québeci cégével vezetékmentes hálózatokat tervez és épít, így egyáltalán nincs meglepődve a fenti hackermókán. „Őszintén szólva, ez az új

Kábeltelen csodák



Vezeték nélküli Ethernet
Hatótávolság: 50-100 méter
Max. felhasználók: korlátlan
Biztonság: A cégek gyakran nem tudják, hogy hálózatuk meddig terjed ki, ezért biztonsági réseket hagynak, pl. nem használnak jelszót, vagy bent hagyják a hálózati ID alapbeállításait.



Otthoni RF
Hatótávolság: 50 méter
Max. felhasználók: 10
Biztonság: Sok otthoni RF hálózati csomaghoz adnak hálózati menedzser szoftvert, amelyhez alapbeállításban nem kell jelszó. Sokan nem is állítják be ezt.



Bluetooth
Hatótávolság: 50 méter
Max. felhasználók: korlátlan
Biztonság: Jó. Bár a Bluetoothnak vannak biztonsági elemei a hálózati betörések elkerülésére, a korábban általunk tesztelt Toshiba kártyákhoz nem kellett jelszó.

Bevetésre készen



Mi történik, ha...?

Sokféle vezeték nélküli készlet van, de – az isten szerelmére – mindenképp állítsunk be jelszót.

① Menő vagy, mi? Van egy PC-d meg egy laptopod, és úgy döntesz, hogy hálózatba kötöd őket. A falfúrás sem lesz gond, hiszen vezetékmentesen oldod meg a dolgot. Korábbi cikkünk alapján az otthoni RF, a Sitecom Home RF csomag mellett döntesz.

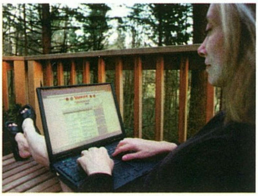
② Nemsokára a heverődről szörfözöl és laptopodon hallgatod az MP3-akat. Mivel az asszonnyal laksz, ő pedig még a villanykörtéhez sem ért, fütyülsz a biztonsági kérdésekre. Bekapcsolod a fájl- és nyomtatómegosztást, a jelszóra bagózol. Felhasználó-azonosítás? Marhaság.

③ Két diák az emeleten ugyancsak az otthoni RF használata mellett dönt. Apjukkal vetetnek egy dögös Intel Anypoint csomagot. Az otthoni RF 50 méterre ér el, akár a falon át is. Most már ki sem kell menniük a szobából, ha dumálni akarnak.

④ A páros installálja a kártyákat és hálózatot keres. Ez meg mi? Egy rejtélyes ikon jelenik meg a képernyőn. Egy másik PC – jelszó nélkül! Merevlemezedet hamarosan kifosztják, jelszavaidat lenyúlják, c:\program files\mirc\download könyvtárad tartalmát pedig elküldik az Internet Watch Foundationnek.

Megjegyzés: a cikk tartalmát csakis információként közöljük – a PC Format semmilyen formában nem támogatja a vezetékmentes technológia illegális célokra való használatát.

jelenség nem meglepetés. 2000-ben 730 ezer hozzáférési pontot és 3,2 millió hálózati interfész kártyát adtak el. Ezen pontok egyike sem törődött a biztonsággal a Network Address Translation módszeren túl, amelyet tűzfalként is emlegetnek." A vezetékmentes hálózatoknak egy Wired Equivalent Privacy nevű algoritmusuk is van, amelyet Kieran szerint „vígan fel lehet törni". A University of California szakemberei is kiadtak nemrég egy tanulmányt az ingatag biztonsági helyzetről. Kieran azonban mégis a vezeték nélküli Ethernetre szavaz; szerinte a megfelelő kezekben ez biztonságosabb, mint a vezetékes hálózatok. „Ahol az irodákat csak egy fal választja el egymástól, a hálózatra könnyen be lehet kapcsolódni, ha fúrunk egy lyukat, és a túloldalon rákötjük magunkat."

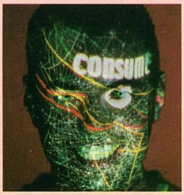


Örülsz, hogy a teraszodon is szörfözhetsz? Az a mókus ott fenn épp most leste ki a POP jelszavad.

Vezeték nélkül

A vezeték nélküli internet (vagyis az IEEE 802.11B) az eddigi egyetlen, vezeték nélküli hálózatszabvány. Az otthoni RF egy, olcsóbb rádiótechnológia, ezt használja az Intel AnyPoint és a Sitecom Wireless Home Networking Kit is. Hatótávolsága kisebb – kb. 50 m – és maximum 10 PC-t köt össze. Ideális internet-hálózatok megosztására, fájlcserélgetésre és multiplayer játékra. Az üzleti világgal párhuzamosan azonban az otthoni hálózatok sem túl biztonságosak. A legtöbb ember, akinek otthoni vezetékmentes hálózata van, jelszó nélkül működteti a fájl- és nyomtatómegosztást. James Stevens a Consume.net projektből (amely a nyilvános, ingyenes LAN-ok érdekében száll síkra) azt mondja, ez már egy barátjával is megtörtént: „Az első Home RF kártyákat egy barátomnak vittem, aki egy stúdióban élt. Az egyiket betette a laptopba, installálta a drivereket, aztán amikor jelet keresett, egyenesen egy negyedik emeleti hálózatra lépett be. Nem hiszem, hogy minden ember belépked a mások hálózatába, de biztos, hogy a lehetőség fennáll." *PCF*

Rádiómentes Internet



Agh! Hope the giant Consume LAN doesn't turn sentient-evil.

A vezeték nélküli hálózatok tulajdonosai nem mindig akarnak egyedül maradni. A londoni Consume projekt (www.consume.net) egy hatalmas LAN-t akar létrehozni, amibe mindenki beléphet. A projekt ötletadója James Stevens. „Furcsa egy dolog ez. Az átlaghoz képest egész gyorsan elfogadták az emberek. Már közel 3000-en építenek ki vezetékmentes LAN-okat." A Consume az ADSL-vonallal rendelkező embereknek segít abban, hogy sávszélességüket megosszák a vezetékmentes Ethernet-felhasználókkal. „A helyi hurok még mindig a British Telecom tulajdona. Ezzel a megoldással kikerülhetjük őket." Stevens szerint sok egyéb ok is közrejátszik. „Az az álmunk, hogy a hálózat akár a kocsmáig is elérjen" – nevet a vezetékmentes guru.

Stevens aggódott, amikor el kellett mennie az illetékes hatóságokhoz, de szerencsére a projektet nem tekintették internet-kalózkodásnak. „Érdekelte őket, hogy mivel foglalkozunk. Előtte csak olyan üzleti tényezők érdeklődtek, akik ki akarták használni a 2,4 GHz-es LAN arénát. A hatóságok szerint sem kell engedély a projekthez. Nem vagyunk jogi személyek, csak egy website, heti hírlevéllel. Szerintem mindenki megoszthatná LAN-ját másokkal, még ha csak egyetlen gépről is van szó, amely fájlkiszolgálást végez. Ha van ADSL-ünk és vezeték nélküli Netünk, elég kimennünk a szabadba, és már láthatjuk is a különbséget."

Állítsd össze álmaid PC-jét...

200 000 Ft megtakarítással!

Ha csak fejleszteni szeretnél, esetleg az alapoktól akarsz egy új gépet összeállítani, a *PC Format* megmutatja, hogy spórolhatsz meg egy pár tízezrest; ja, áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák...

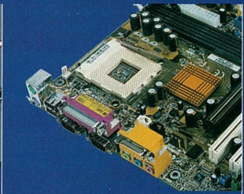




Processzor 20 940 Ft

AMD Duron 900 Socket A

Hogy lenyűgözd a haverokat, 1 GHz körüli vagy gyorsabb proci kell, és ebben a kategóriában az AMD kínálja a legjobb ár/minőség arányt. Ezt a processzort egy kis tuningolással könnyen 1 Ghz fölé küldheted, sőt... (mi már kipróbáltuk!). Egy biztos, a hasonló órajelű PIII-aknál sokkal gyorsabb és olcsóbb is.



Alaplap 33 640 Ft

Epox EP-8KTA3 Socket A

Az általunk tesztelt elfogadható árú alaplapok közül ez a darab kínálja a legjobb busz-sebességet egy stabil BIOS-szal és chipsettel egybekötve. Kezeli az UDMA 100-as winchestereket, 6 PCI és 1 ISA csatlakozóval és 4 SD memóriahellyel rendelkezik. Mellesleg a legjobb tuningolási képességekkel felruházott alaplapok egyike.



Memória 8 770 Ft

256 Mb SD / 133

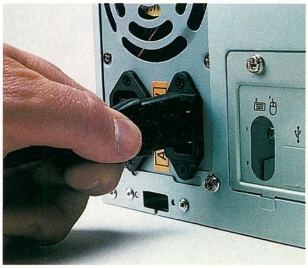
A mai árakon 256 Mb memória már nemcsak nem luxus, de a nagyobb játékokhoz oprendszerekhez szinte kötelező. Így azt gondoltuk, ez nekünk is megteszi. Egy darab 256 Mb-os SD-t használunk, hogy később bővíthessünk.

NE ÉPÍTS SAJÁT PC-T, MONDJÁK. VESZÉLYES! Nehéz! Megvásárolod az összes rossz alkatrészt, és statikus kisülést okozol az alaplapon! Hülyeség. Egy kész PC vásárlása pont olyan, mint készételeken élni ha nagyon sietsz, még megbocsátható, de ha már képes vagy a vágódeszkát megkülönböztetni a gördeszkától, rájössz, hogy sokkal olcsóbb, élvezetesebb és egészségesebb megragadni egy szakácskönyvet, és birtokba venni a konyhát. Nem csak a nagy számítógépes cégek képesek a PC-k összerakására – hazai pályájukon győzheted le a nagyfiúkat, és eközben még meg is spórolhatsz egy csomó pénzt.

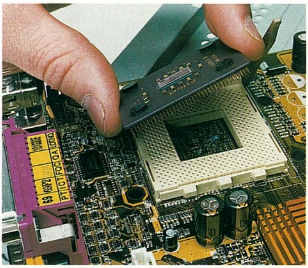
És egy jó hír: könnyű lesz. Egy PC összerakása nem igényel hatalmas technikai tapasztalatot, és amit nem tudsz, arra rájöhetsz útközben; csupán annyi a dolgod, hogy kiválogasd az elemeket, majd összerakd őket – akár egy felnőttek számára készített Lego-játékban. Kövesd a lépésről-lépésre való útmutatónkat, és nem hibázhatsz...

A tied lehet...

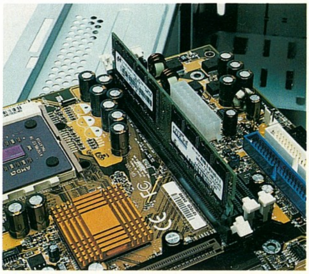
Ahogy tágra nyílt szemekkel bámulsz a piacon megjelenő újabb és még nagyobb monstre konfigurációkra, és lélekben felkészülsz egy újabb érvágásra a pénztárcádon, biztosan elmerengsz azon, milyen volna külön kiválasztani minden egyes elemet, és összerakni belőlük egy erőműteljesítményű PC-t. Azon is elgondolkozol, vajon ezzel mennyit spórolnál meg; ez nem is csoda... Akár az alapoktól rakod össze az új gépet, akár csak fejleszteni szeretnéd meglévő PC-det, most megtanulhatod, hogy csináld. De kezdjük csak az elején – el kell döntened, mennyit vagy hajlandó rákölteni, hogy ebből meghatározhasd az ideális specifikációt. Döntések, döntések! Sajnos ez a játék neve, mikor saját PC építéséről van szó – az, hogy az ár alapján egyedül döntsd el a megvásárolandó komponenseket, egyedül a te feladatot. Vagy ez esetben a miénk: a cikkből rájöhetsz, hogyan építs egy szuper teljesítményű PC-t, mintegy 270 000 forintért.



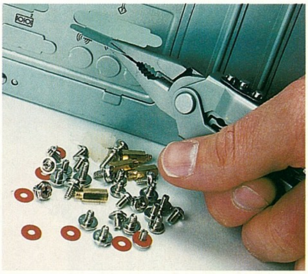
1 Vedd le a ház borítását, és a házat fektesd végig az asztalon. Dugd be a hátuljába a hálózati kábelt, de a konnektorban ne legyen áram – ez leföldeli a gépházat. Innentől kezdve mikor meg akarsz érinteni egy PC-alkatrészt, tedd a kezed a gépházra, hogy levezesd a statikus feszültséget.



2 Fektesd az alaplapot a házra, hogy leföldeld. Nyisd ki a ZIF aljzat tartókarját, és helyezd be a CPU-t, ügyelve a lábak helyes elrendezésére (csak egyféleképpen lehet betenni). Ezek után már csak annyi a feladatod, hogy feltedd a hűtőbordákat és a ventilátort.



3 A DIMM aljzat tartókarjait hajtsd kifelé, és engedd bele a DIMM-et. Ahogy lefelé nyomod, a tartókarok maguktól visszacsukódnak. Ha SIMM RAM-ot installálsz, 45%-ban kell őket behelyezni, majd felfelé húzni.



4 Most helyezd az alaplapot a ház belsejébe. A hátoldal nyílásait elfedő fémlapokat egy fogóval távolítsd el, így hozzáférhetsz majd az összes porthoz. Egy alkoholos filctollal jelöld meg az összes alaplap-csavarhelyet a házon.

Árzuhanás

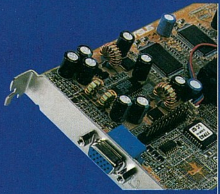
A lényeg annak eldöntése, mit vagy hajlandó feláldozni a célrendszer elérésének érdekében. A csúcsgépek teljesítményét szeretnénk megközelíteni, és spórolunk például a merevlemez-helyen, amely a játék-teljesítményt úgysem befolyásolja majd. A különböző alkatrészek megvásárlásához jó alap a **www.depo.hu**, ahol számos bolt árlistáját megtalálhatod – ha nem akarod feleslegesen bejárni az egész várost, érdemes itt kezdened. A régi rendszeredet el is adhatod, de az időtálló részek, mint pl. monitor, megmaradhatnak.



Gépház 19.780 Ft

Chieftec TG105 Minitorony

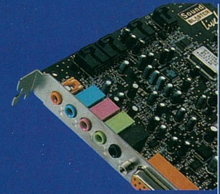
A minitoronnyal kaphatod a legtöbb belső helyet a legkisebb méretben. Próbálj meg olyat választani amely leszedhető oldalpanelei biztosítják a hozzáférhetőséget; a tápegység pedig legalább 250 W-os.



Grafikus kártya 34.670 Ft

ASUS AGP-V7700 GeForce2GTS 32 Mb AGP

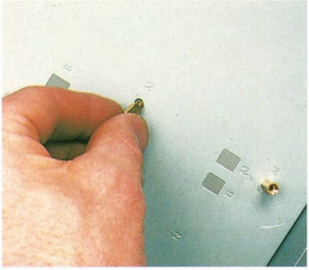
A GeForce kártya kötelező: az Ultra helyett az olcsóbb GTS chipset mellett döntöttünk. Jó alapszabály, hogy a videokártyára ne költs sokkal többet a processzornál.



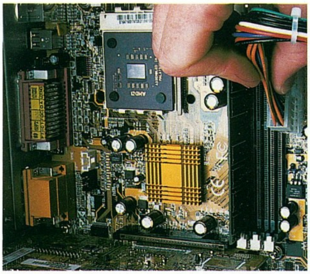
Hangkártya 15.115 Ft

Creative SB Live! 5.1

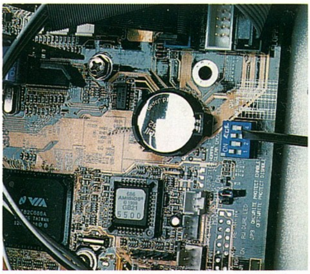
Az SB Live! a kiváló hangminőség mellett – különösen több hangszórós rendszereknél – nagyszerű driver-támogatottsággal is rendelkezik. Úgy döntöttük, a hangminőség elérésének érdekében itt másoljuk a célrendszert.



5 Vedd le az alaplapot, és dugd a hatszögletű rögzítőcsavarokat az előbb megjelölt lyukakba. Minden olyan alaplap-csavarmenetbe, amely most nem csatlakozik sehova, tegyél műanyag lábakat. Csavarozd be az alaplapot a helyére.

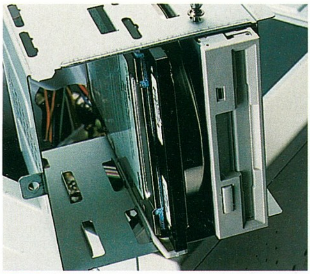


6 Kösd a tápegység áramelosztóját az alaplapra – csak egyféleképpen csatlakoztathatod. Kösd be a vékony kétszálas csatlakozókat a tápkapcsolóhoz, a reset gombhoz, és a merevlemez-kijelzőjéhez; ezután következik a speaker háromszálas kábele.



7 Ha az alaplap hardveresen állítja az FSB órajelet (az alaplap alapórajele), állítsd be azt a DIP kapcsolókkal vagy jumperekkel. Az ehhez szükséges instrukciókat megtalálod a kézikönyvben – ne aggódj, ha valami nem világos; a BIOS az első indításkor javaslatot tesz a CPU-sebességre.

Akár az alapoktól rakod össze az új gépet, akár csak fejleszteni szeretnéd meglévő PC-det, most megtanulhatod, hogy csináld – és hogy vegye fel a versenyt géped a legjobbakkal.



10 Csatlakoztasd a merevlemezhez a tápegység- és IDE kábeleket (figyelj arra, hogy a piros szál kerüljön az 1-es lábhoz – ezt általában egy kis háromszöggel jelölik a merevlemezek csatlakozóján). A floppynál is így járj el – de kösd a kábel végére; a középső csatlakozó a B: meghajtóé.



11 Csúsztasd a CD vagy a DVD meghajtót az üres meghajtóhelyek egyikébe, ezek általában a merevlemezé fölött helyezkednek el. Szedd ki a műanyag fedőt, hogy ki tudd húzni a meghajtót, majd az optimális teljesítmény érdekében tedd egy saját IDE kábelre. Egyelőre még ne csavarozd be.



Merevlemez 19.760 Ft

Quantum Fireball lct20 20 Gb UDMA100

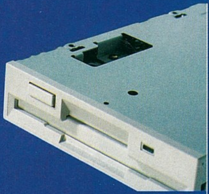
A Quantum winchesterek közismerten megbízhatók, és nem is túl zajosak. A pénzmegtakarítás kedvéért lemondtunk a magasabb Gb-számáról, de a percenkénti 7200 fordulat magáért beszél.



CD-újraíró 22.830 Ft

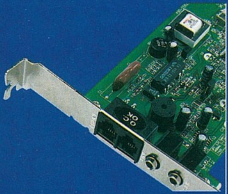
TEAC CD-W58E 32X olv 8X ír 8X újraír

Bár nem ez a leggyorsabb kapható olvasó, a 32X mégsem olyan lassú, és a 8X-os írási sebesség sem gyenge. Sokan Plextor és a valamivel olcsóbb Panasonic mellett döntenének. Ez a szinte még ismeretlen termék szerintünk árban és minőségben is felveszi a versenyt a nagy testvérekkel.



Floppy 3.200 Ft

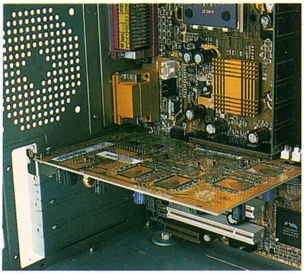
Meglennél valószínűleg floppy nélkül is, de ennyiért már mindegy. Néha még adnak drivereket floppyn. Hogy milyen floppyt választasz igazából nem akarunk tanácsot adni: szerintünk a célnak mindegyik megfelel.



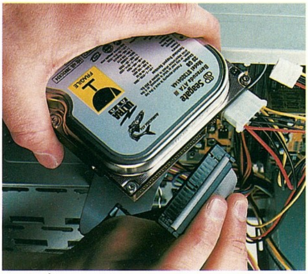
Modem 12.980 Ft

Diamond Multimedia SupraMax 56K USB Külső modem

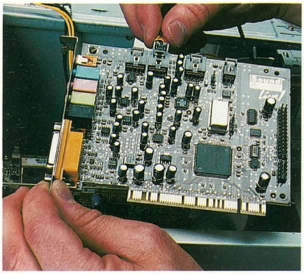
Ez az egyik terület, ahol sokat lehetne spórolni, akár 7-8 000 forintot is egy belső modem választással. Ha a pénz a lényeg válassz a képen ábrázolt modemkártyák közül a legolcsóbbat. Mi nem így tettünk.



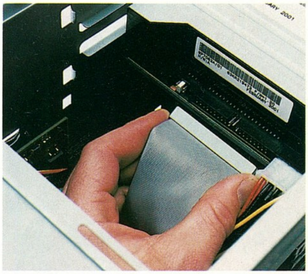
8 Most következik a grafikus kártya. Ha AGP-s modellt vettél, keresd meg a PCI-tól kissé eltérő barna csatlakozót. A PCI kártyák a fehér aljzatok egyikébe kerülnek. Ha az elején kitörted a ház hátulján lévő elzáró-paneleket, most behelyezheted a kártyát.



9 Állítsd a merevlemez hátsó oldali jumpereit „master" állásba (a merevlemezen megtalálod a jelmagyarázatot) – ezt könnyebb megtenni, ha kiszeded az egységet a házból. A drive rögzítéséhez a kisebb csavarokat használd – a házhoz kaphatók tönkretehetik a menetét.



12 A hangkártyát tedd egy üres PCI aljzatba. A kétszálas speaker-kábelt kösd a hangkártyára, ha azt akarod, hogy a rendszerhangok is azon keresztül szóljanak. Ez az alaplapon egy apró, kétlábas aljzathoz csatlakozik, az alaplap kézikönyvében megtalálhatod, melyik az.



13 A hangkártyához járó négyszálas hangkábelt kösd a CD-ROM vagy a DVD-ROM aljzatába. A merevlemezhez kötött IDE kábel végét kösd az alaplap IDE 0-s csatornájára, a CD-ROM-ét az 1-esre. A floppy kábelét csatold a a floppy-aljzathoz. Csavarozd be a csavarokat.

Spórolj!

Ha eldöntötted, hogy nem adsz ki feleslegesen pénzt, hoznod kell néhány kemény döntést. Már elértük a csúcs PC-k teljesítményét és sebességét a lehető legolcsóbban. De nem lenne jobb egy kisebb SCSI egy nagyobb IDE merevlemez helyett? Talán jobban jársz egy DVD ROM-mal, mint az újraíróval? A megoldás megtalálni az egyensúlyt, hogy minden elem a legnagyobb hatásfokkal működjön, és egyik se álljon feleslegesen. Játékokhoz a pénzedet a processzorba és grafikus kártyába kell fektetni. A videókhoz és grafikus tervezéshez az extra RAM és merevlemezhely kellenek majd. Zenehallgatáshoz a hangkártyára és hangszórókra összpontosíts. Ne felejtsd, hogy a hardverárak folyamatosan zuhannak – ne vegyél DVD-t csak azért, hátha később kell, szerezd be akkor, mikor tényleg szükséged van rá.

A monitornál is a nagy méret mellett döntöttünk, persze lehet, hogy a 17 inch kissé túlzás.



Billentyűzet 2.260 Ft

Kolink KB1002P PS/2

Nagyon olcsó, mégis kényelmes és gyors. A PS/2 csatlakozó használata ugyan leköt egy IRQ-t, de jobb, mint a soros vagy USB portot terhelni.



Egér 2.500 Ft

Microsoft PS/2 mouse

A PS/2 csatlakozás sokkal hatékonyabb működést biztosít, mint a soros port, és a Microsoft van olyan jó, mint bármelyik görgős egér.

e-boltok

www.ebolt.hu
Tel.: (1) 464-7550

www.depo.hu
Tel.: (1) 273-1316

www.qwerty.hu
Tel.: (1) 466-9337

www.mikland.hu
Tel.: (1) 488-7690

www.ready.hu
Tel.: (1) 331-0518

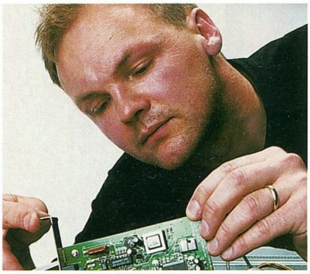
www.carrera.hu
Tel.: (1) 381-4070



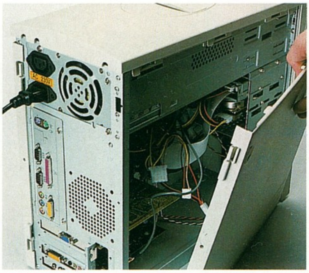
Monitor 59.000 Ft

MAG 770T 17"

A 0,25-ös pontméret nem a legkisebb, de a MAG monitor, 1,280*1,024-es maximális felbontásával és 17 képernyőjével még mindig a legjobb választás.



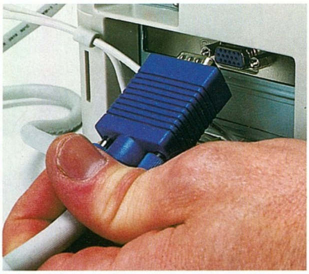
14 Ha belső modemet használsz, itt az idő a telepítéséhez. A modem kevesebb hőt termel, mint a többi eszköz, így érdemes a hangkártya és a videokártya közé helyezni, főleg, ha mindhárom PCI-os.



15 Most, hogy az összes belső eszközt és alkatrészt összeraktuk, eljött az idő a ház összeszerelésére. Egyelőre nem érdemes becsavarozni, ugyanis megvan a lehetősége annak, hogy elfelejtettél valamit bekötni – ilyenkor pedig újra ki kell nyitnod.



16 Dugd be a billentyűzetet. Itt sok mindent nem ronthatsz el; ha a billentyűzeted PS/2 - USB átalakítós, a legjobb a PS/2-nél maradni. Ezt a bemenetet úgysem használhatod másra, csak egérre és billentyűzetre, az USB pedig jóval sokoldalúbb.



19 Rakd az állványt a monitor aljára, majd kösd össze a VGA kábelt a grafikus kártyával. Ha elég erős a tápegységed, a gépre kötheted a monitor tápkábelét, megspórolva ezzel magadnak egy fali konnektort – ehhez azonban egy másik kábelre lesz szükséged.



20 Kapcsold át a hátul található tápkapcsolót, és nyomd meg az előlap bekapcsoló-gombját. A PC-d egy csipogással életre kel, és könnyedén áthalad a POST-on. Helyezd a Windows CD-t a meghajtóba, és indítsd újra a gépet az OS telepítéséhez.



21 Ha sikerült feltelepíteni a Windowst, futtasd az összes driver CD-t, amit a hardverekhez kaptál, hogy kiderítsd, vannak-e a Windowsénál újabb driverek. Van egy lemez az alaplaphoz, a CD-ROM-hoz, a videokártyához, a hangkártyához, a modemhez, esetleg a merevlemezhez is.



Hangszórók 12.030 Ft

Altec Lansing ACS33

OK, lemondtunk a házimozi rendszerek teljes élvezetéről, hiszen ennél nem nehezebb jobb minőségű hangrendszert találni; azonban a Altec 3D hangot, korrekt hangminőséget, és esztétikailag is megfelelő külsőt biztosít.



Operációs rendszer 30.016 Ft

Windows ME

Egy új Windows ME licenc némileg költségesebb megoldás, mintha a régi géphez vásároltat vennéd meg még egyszer – ez csak akkor törvényes, ha az előző rendszerről eltávolítod a Windowst.



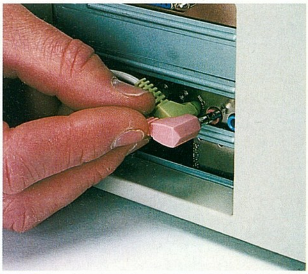
Internet-szolgáltató

Freestart

Ez a nálunk elérhető legolcsóbb szolgáltató, hiszen ingyenes, csak a telefonszámlát kell fizetni. A **www.freestart.hu** címen bővebb információt is kaphatsz; egy probléma van csak vele: iszonyatos leterheltsége miatt fájdalmasan lassú.



17 Dugd be az egeret. Itt is a PS/2 port mellett érdemes maradni, bár ha az USB és a soros csatlakozó között választhatsz, az USB a jobbik döntés. Sokkal könnyebb új USB csatlakozókkal bővíteni a gépedet, mint új soros portokkal...



18 Csatlakoztasd a hangfalakat. A Creative hangkártyákon színkódos aljzatokat találsz. Ha olcsó, kisméretű hangfalaid vannak, dugd a kábelt a fejhallgató kimenetbe, de ha a hangrendszered önálló tápegységgel rendelkezik, maradj a vonal-kimenetnél. Az USB hangszórók természetesen az USB portba valók.



22 Már csak egy teendőd maradt: beállítani az internet-kapcsolatodat. Ha a szolgáltatótól kaptál telepítő CD-t, csak tedd be, és a program elintézi a többit. Ha ez nem működik, futtasd az Új telefonos kapcsolat varázslót, és állítsd be a szolgáltatótól kapott adatokat.



Hibakeresés

A 10 leggyakoribb hiba és elhárításuk

1 Az alaplap nem fér bele a házba
Nézd meg, hogy az alaplapnak megfelelő házad (baby AT, ATX stb.) van-e.

2 A CPU nem fér a foglalatba.
Bizonyosodj meg róla, hogy a hiányzó sarok a megfelelő oldalon van-e, valamint hogy megfelelő-e a lábak helyzete. Ne erőltesd – a chip jó esetben szinte magától csúszik a helyére.

3 Valamelyik kártya nem fér az aljzatba.
Nem kell félni, nyugodtan nyomhatod, amíg be nem ugrik. Esetleg megpróbálhatsz kicsit lefaragni a végéből.

4 A számítógép nem indul – se csipogás, se semmi.
Az AGP grafikus kártyát nem tetted be rendesen. Szedd le a ház borítását, vedd ki és rakd be újra a kártyát.

5 A floppy meghajtó lámpája bekapcsolódik, és úgy marad.
Fordítva dugtad rá a kábelt a floppyra (vagy az alaplapra – nézőpont kérdése). Cseréld meg.

6 Az induláskor rosszul jelenik meg a CPU sebesség.
Ellenőrizd, hogy az alaplapon jól állítottad-e be a sebességet a jumperekkel, DIP kapcsolókkal, vagy BIOS paraméterekkel (ez alaplap-függő).

7 A merevlemezt nem ismeri föl a gép az indítás kezdetekor.
A BIOS képernyőn állítsd be a merevlemez indítási késését (boot delay), hogy legyen ideje felpörögni.

8 A CD-ROM-ot nem ismeri fel a gép indításkor.
Ha a merevlemezed és a CD-ROM-od azonos IDE kábelen vannak, ellenőrizd, hogy az egyik MASTER, a másik SLAVE jumper-beállítást kapjon.

9 A PC elindítja a Windowst, de nem csipog a POST alatt.
Nézd meg, hogy a speaker csatlakoztatva van-e az alaplapra.

10 A CPU ventilátor felpörög, de semmi más jele az indulásnak.
Betartottad a megfelelő statikus-elektromossági előírásokat? Lehet, hogy elszállt az alaplapod.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

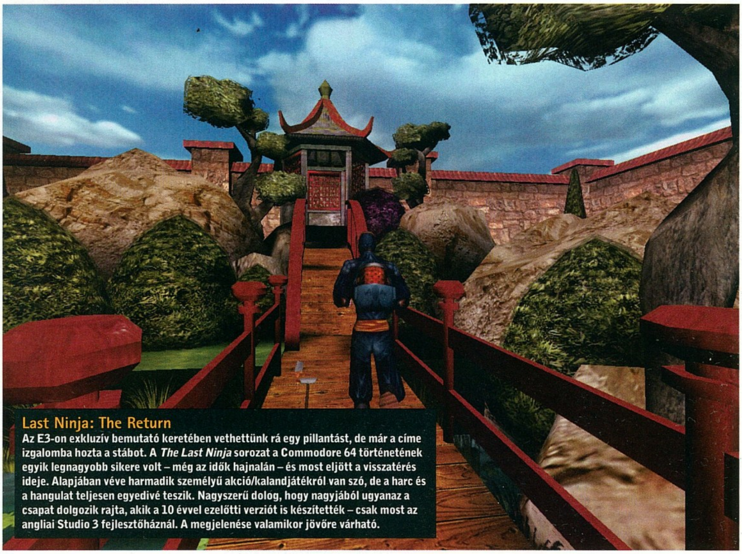
Miközben mindenki a jövő játékairól beszél – ahogy ez a májusi E3 kiállításon is bebizonyosodott (beszámolónkat lásd a 4. oldalon) – a ma játékai egymás után jelennek meg a polcokon. A legnagyobb hal a *Gangsters 2*: az értékelés mellett az Eidos gengszteres mesterművének második része e havi CD mellékletünkre is felkerült, egy exkluzív demó formájában.

A nyitóoldalakon az E3-on látott legizgalmasabb játékokkal kapcsolatos legfrissebb hírek kaptak helyet – elég sok kiemelkedő PC-s játékkal találkoztunk ahhoz, hogy komolytalannak minősítsük azokat a híreket, amelyek a PC, mint játékplatform haláláról szólnak. A Váróteremben ebben a hónapban a szórakoztató *Stronghold*, a *From Dusk Till Dawn* című filmfeldolgozás, az EA fantasztikus lövöldözőse, a *Medal of Honour* és a kimondottan zseniális *Max Payne* gyűltek össze. A Látlelet rovat is kitűnő újdonságokkal szolgál – köztük van a *Gangsters 2*, a Bitmap Brothers dicsőséges visszatérését jelentő *Z: Steel Soldiers* és az *Independence War 2* névre hallgató, rabul ejtő űrbeli szappanopera.

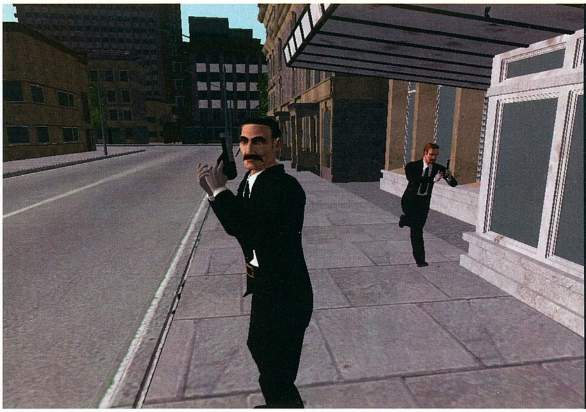
Ja, és ne feledkezzetek meg a CD-n található demókról sem.



„Ne légy tiszteletlen a Családdal szemben" mondja tanult kollegánk Don, a többi *PC Format* játékossal egyetértésben. „Különben duzzogni fogunk" teszik hozzá nyűgösen.



Last Ninja: The Return
Az E3-on exkluzív bemutató keretében vethettünk rá egy pillantást, de már a címe izgalomba hozta a stábot. A *The Last Ninja* sorozat a Commodore 64 történetének egyik legnagyobb sikere volt – még az idők hajnalán – és most eljött a visszatérés ideje. Alapjában véve harmadik személyű akció/kalandjátékról van szó, de a harc és a hangulat teljesen egyedivé teszik. Nagyszerű dolog, hogy nagyjából ugyanaz a csapat dolgozik rajta, akik a 10 évvel ezelőtti verziót is készítették – csak most az angliai Studio 3 fejlesztőháznál. A megjelenése valamikor jövőre várható.

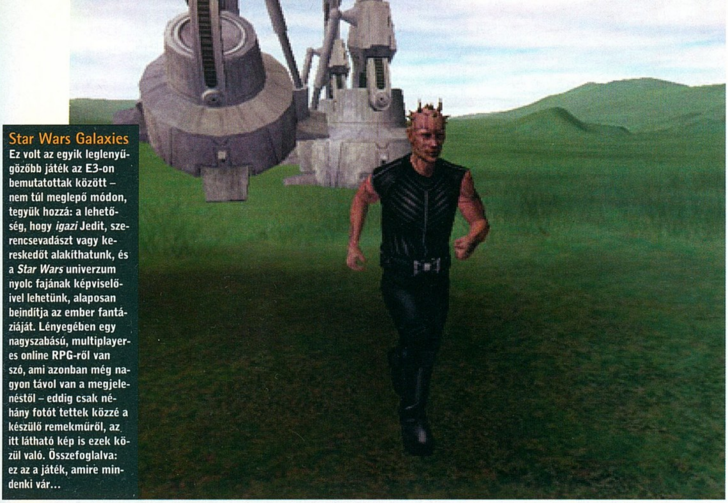


Republic: The Revolution
Kétségtelenül az E3 legambiciózusabb játéka. *Republic* szépen halad a megjelenés felé – a csapat már két éve dolgozik rajta. A játékban egy hataloméhes pártvezetőt alakítunk, a helyszín pedig az egyik volt szovjet köztársaság. A cél az, hogy az összes lehetséges módszert felhasználva magunkhoz ragadjuk a hatalmat, és végül megszerezzük a nép feletti uralmat. A nagyszerű grafika gyakorlatilag bármit lehetővé tesz, ami csak az eszünkbe juthat: ellenfelek lelövése, veszélyes és befolyással rendelkező polgárok megfigyelése az utcán, tömegek elnyomása... Boldogan vállaljuk a további várakozást, ha a végeredmény beteljesíti az összes eddigi ígéretet.

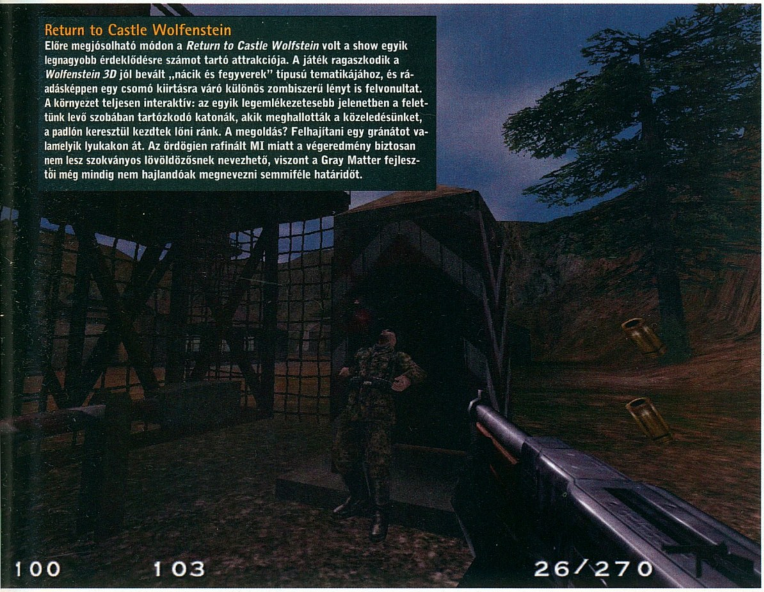
PC FORMAT méréstan



A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.



Star Wars Galaxies
Ez volt az egyik leglenyűgözőbb játék az E3-on bemutatottak között – nem túl meglepő módon, tegyük hozzá: a lehetőség, hogy *igazi* Jedit, szerencsevadászt vagy kereskedőt alakíthatunk, és a *Star Wars* univerzum nyolc fajának képviselőivel lehetünk, alaposan beindítja az ember fantáziáját. Lényegében egy nagyszabású, multiplayeres online RPG-ről van szó, ami azonban még nagyon távol van a megjelenéstől – eddig csak néhány fotót tettek közzé a készülő remekműről, az itt látható kép is ezek közül való. Összefoglalva: ez az a játék, amire mindenki vár...



Return to Castle Wolfenstein
Előre megjósolható módon a *Return to Castle Wolfstein* volt a show egyik legnagyobb érdeklődésre számot tartó attrakciója. A játék ragaszkodik a *Wolfenstein 3D* jól bevált „nácik és fegyverek" típusú tematikájához, és ráadásképpen egy csomó kiirtásra váró különös zombiszerű lényt is felvonultat. A környezet teljesen interaktív: az egyik legemlékezetesebb jelenetben a felettünk levő szobában tartózkodó katonák, akik meghallották a közeledésünket, a padlón keresztül kezdtek lőni ránk. A megoldás? Felhajítani egy gránátot valamelyik lyukakon át. Az ördögien rafinált MI miatt a végeredmény biztosan nem lesz szokványos lövöldözősnek nevezhető, viszont a Gray Matter fejlesztői még mindig nem hajlandóak megnevezni semmiféle határidőt.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

Stronghold



► A támadóknak mindenféle ördögi taktika áll a rendelkezésére, és mindent elkövetnek, hogy bejussanak a várba.

Felhúzni a hidat! A Take 2 csapata lassan a falak alá ért!

Megjelenés Szeptember 1.



Erős mellvéd – az ostromlók azonban egyből a hátsó fal gyenge pontjaira vetik magukat. Nesze neked taktika! Ügyesnek kell lenni.



A munkások automatikusan betöltik a birtokon megüresedő állásokat, ha van felesleges munkaerőnk.

A lényeg

Tudjuk, mire gondoltok. Arra, hogy nem tűnik igazán szépnek. Az igazat megvallva szerintünk sem. A *Stronghold* divatjamúlt göncei és fazékkal körbenyírt frizurája alatt azonban olyan személyiség rejtőzik, ami bizony unalmas figurává változtatja a vetélytársak többségét. Ráadásul várak vannak benne. Várak, amelyeket a legutolsó szögig saját kezűleg tervezhetünk meg, tölthetünk meg katonákkal és parasztokkal, és védelmezhetünk a középkor legfélelmetesebb ostromeszközei ellen. Ennyi elég is ahhoz, hogy megizzadjon a tenyerünk a forró olaj, a faltörő kosok és az almafák gondolatára.

Almafák? Magától értetődik. A *Stronghold* ugyanis nem csupán a nyíllal eltalált harcosok keserveiről szól, hanem a vár mindennapi életének irányításáról is. Bár első pillantásra úgy tűnik, mintha ez két teljesen különálló dolog lenne, a siker nagy részben a nehéz életű szolgálók munkájának megszervezésén múlik, mivel ők látják el élelemmel a csapatokat és építőanyaggal a mesterembereket. Ugyanakkor egy rosszul megtervezett várban a gazdaság sem működik tökéletesen. Valószínűleg a többi stratégia/városépítős program pocsék harci jelenetei (vajon hány *Caesar/Pharaoh* epizód kell ahhoz, hogy végre javítsanak a formulán?) felett érzett elkeseredés sarkallja a *Stronghold* fejlesztői arra, hogy megpróbáljanak megszervezni egy csodálatos és véres csúcstalálkozót, amin egyenlő felekként vesz részt az izgalmas menedzselés, a várostromlás művészete és az *Age of Empires* stílusú harc.



A készletek felhalmozása alapvető fontosságú, ha túl akarjuk élni az ostromokat.



A folyamatos élelmiszer utánpótláshoz sokféle élelemforrásra van szükség – ezért vannak a tehenek, a vadászok, a tejeslányok...

A körítés

Van valami a várakban, ami mindenkiben felébreszti az ostromok romantikáját. Bezárkózni egy bevehetetlen erődítménybe, és szidalmakkal, no meg egy csomó rohadt zöldséggel megszórni az ellenséget – nagyon kevés játék kínálja ezt az élvezetet. Számításba véve a szuperóvatos online stratégákat és a *Counter-Strike* szervereken fellelhető gyáva kukacok légióját (bocs, mesterlövészek) a *Stronghold* valószínűleg nagyon sok ember érdeklődésére tarthat számot – olyanokéra is, akik ez be sem vallanák maguknak. A játékban mindenki a saját tempójában haladhat – a kötött szerkezetű hadjárat egymás után adja a feladatokat, a kötetlen játékmódban viszont részletesen beállíthatjuk milyen küldetést szeretnénk – még a támadó sereg megérkezésének időpontját is megadhatjuk.



Folyamatos kenés mellett a lovagok sohasem rozsdásodnak be.

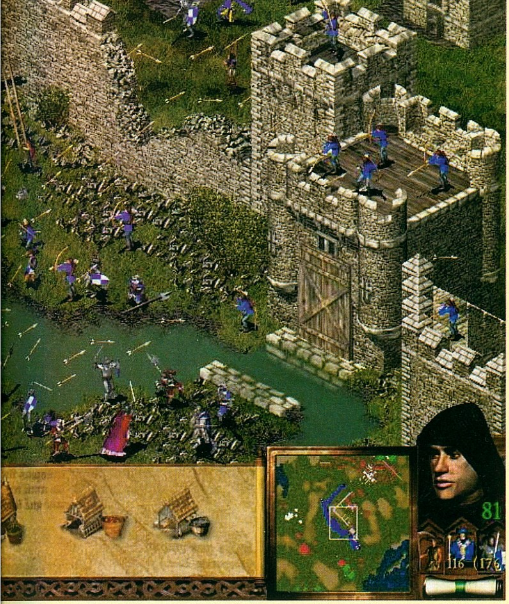
A *Stronghold* nem csupán a nyíllal eltalált harcosok keserveiről szól, hanem a vár mindennapi életének irányításáról is.

Választási lehetőségek széles tárháza áll a rendelkezésünkre, ami azt jelenti, hogy nincs biztosan „jó" vagy biztosan „rossz" módszer a gazdaság és a védelem kialakítására. Még akkor is gondos mérlegelésre van szükség, ha mindent az alapoktól kezdünk felépíteni: ha nem megfelelő helyet jelölünk ki a várnak, az építkezés igazi rémálom lesz. A környező táj elég barátságtalan lehet ilyen szempontból: kátránytavak, ingoványok, folyók, dombok, sziklák, erdők, kóborló farkasok...

Ne számítsunk arra, hogy mindig akad egy barátságos hegy, aminek a tetejére felhúzhatjuk kastélyunkat. Inkább gyorsan barkácsoljunk össze egy kezdetleges udvarházat egy alkalmasnak tűnő helyen – a kezdet kezdetén nem sokkal lesz több egy zászlóval díszített kunyhónál – és már jön is az első nagy feladat: az egészséges működő gazdaság megteremtése. En-



A várárok betemetése szinte lehetetlen vállalkozásnak tűnik, de ezek a fickók már egész jól haladnak. Persze ha biztonságot akarnak az ellenséggel szemben, szenvedjenek csak.





Az erőkoncentráció kulcsfontosságú eleme a várostromlás művészetének. A képen a támadók teljes tűzerejüket a kiszemelt toronyra összpontosítják.



A partra épített vár rendkívül jól védhető – a gazdaságot viszont valószínűleg borzasztóan nehéz lesz felvirágoztatni.

nek a zavartalan élelemellátás az alapja, enélkül ugyanis gyorsan zuhanni kezd a népszerűségünk. A túl gyors építkezésnek éhínség lesz a vége, ha viszont túl lassúak vagyunk, nem készülünk el, mire megérkezik az ellenség.

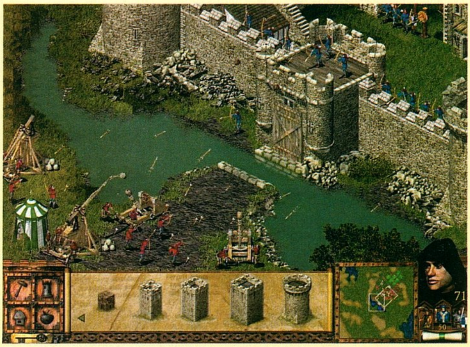
Szerencsére jó néhány módszer van az emberek jóllakatására, és minél többféle ételt esznek, annál jobb. Miután leraktuk az alapokat, ideje nekilátni az erődítmény felépítésének. Erdő általában mindenhol van, és a favágás is gyorsan megy, de a biztonság terén semmi sem verheti meg a több méter vastag, lehetőleg minél nagyobb tornyokkal megerősített kőfalakat. Az ostromlók természetesen mindenféle veszélyes eszközzel fel vannak szerelve, például katapultokkal, ballistákkal, faltörő kosokkal és – igen – létrákkal, de a védők fegyvertárában is akad néhány trükkös dolog. Van a közelben kátránylelőhely? Nagyszerű. Próbálj meg minél nagyobb készletet felhalmozni mielőtt megjelenne az ellenséges hadsereg, és már meg is van minden hozzávaló ahhoz, hogy forró olajat önthess a szerencsétlen létramászók és faltörő kos tolók nyakába. A szerény íj jó barátja a védőknek, néhány ügyes húzással azonban alaposan meg lehet növelni a hatékonyságát – ha gondosan kiépítjük a mellvédet, az embereink sokkal pontosabban tudnak célozni.

A kulisszák mögött

Simon Bradbury, a Firefly vezető tervezője és társalapítója nem mulasztja el felhívni figyelmünket arra, hogy a *Stronghold* grafikailag többet tud annál, amit az itt bemutatott állóképek sugallnak. „Rendkívül nagy hangsúlyt fektettünk az emberek és az állatok animációjára (a legutolsó adatok szerint kb. 70000 frame-nyi ilyen anyag készült), az épületek körül folyó tevékenység megjelenítésére és a táj élettelivé varázsolására." A fák például baljóslatúan hajladoznak, nyögnek és nyikorognak a szélben, miközben őzcsapatok futnak el közöttük. A szereplők megjelenítésére sem lehet panaszunk – saját képmásunktól kezdve (aki várúrhoz illően páncélban és palástban sétál fel és alá) az udvari bolondon át a vadász csaholó kutyájáig minden figura gazdag animációnak örvendhet. „Nagy utat tettünk meg a *Caesar III* óta," – fűzi hozzá Bradbury –, „és az ilyen típusú játékokat egyébként is a részletek teszik vonzóvá."

A *Stronghold* fejlesztésének legkeményebb része azonban mégsem az eddig felsorolt finomságok beépítése és kiegyensúlyozása volt. Elkerülendő azt a csapdát, amibe nagyon sok városépítős vetélytárs beleesett – a csapdát ördögien rossz harcnak hívják – a csapat tagjai mindent megtesznek az MI felturbózására, hogy hitelesnek tűnő ostromokkal ajándékozhassák meg a játékosokat. „A legnehezebb talán annak az elérése volt, hogy a támadók értelmes cselekvésmintákat kövessenek; megkeressék a vár gyenge pontjait és ott próbálkozzanak; eldöntsék, a keleti falat érdemes-e megmászni, vagy inkább ássanak árkot a jobban védett északi rész alá... Trükkös meló, ahogy egy nagy ellenséges hadsereg egyben tarása is az, amelyikkel éppen nehéz terepen kel át a gép."

Bár a *Stronghold* nem csak és kizárólag a harcról szól, természetesen az ostrom adja meg a várépítés végső értelmét – a várat az ostromlók visszaverésére tervezik, és bizonyára ti is csalódottak lennétek, ha nem tesztelhetnétek élesben kőbe vésett remekeitek képességeit. Mivel a játék fejlesztése még eltart néhány hónapig, a Firefly munkatársainak minden lehetőségük megvan az egyébként már most roppantul élvezetes menedzselős játék kulcsfontosságú harci részének tökéletesítésére – a jelek szerint aligha kapnak forró szurkot a nyakukba az értékelésben. *PCF*



Ennél azért csalafintábbnak kell lenni – a támadóknak így semmi esélyük sincs a jól védett falakkal szemben. És ott van még a kemény munkával létrehozott várárok is...

Fejlesztői akta

Ⓕ Firefly/Gathering of Developers/Take 2
Ⓘ www.godgames.com

A *Stronghold*-on a londoni székhelyű Firefly Studios dolgozik. Bár a cég vadonatúj, a tagjai az iparág és a műfaj veteránjai közé tartoznak. Simon Bradbury, Eric Ouellette és David Lester (hogy csak néhány nevet emeljünk ki) jó néhány stratégiai és menedzselős játék elkészítésében vettek már részt – ezek közé tartozik például a *Caesar* és a *Lords of the Realm* sorozat. Új művükön sem nehéz felfedezni a fenti alkotások hatását, tehát ha kedvelted őket, a *Stronghold*-ot is biztosan szeretni fogod.

From Dusk Till Dawn

Tarantino, Ross doktor és a vámpírok – hatalmas siker volt, és most végre átvehetjük az irányítást.

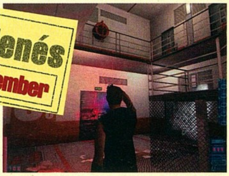
Megjelenés '01. Szeptember

A lényeg

Emlékeztek a filmre? Pedig eltelt azóta egy kis idő. Quentin Tarantino és Robert Rodriguez egy testvérpárról mesélt nekünk, akik a börtönből való szökésük után a szó szoros értelmében végigerőszakolják/erőszakoskodják Amerikát, hogy aztán egy mexikói bárban kössenek ki. Ami csurig van vámpírokkal. Ahogy illik. A film utolsó harmadában (anti)hőseink többsége a fűbe (vagyis a kocsmapadlóba) harap, így aztán George Clooney, alias Seth Gecko az egyedüli szereplő, akit a készítők átmenthettek a játékba.

Seth-et végül halálra ítélik (sokkal gonoszabb testvére, Richard helyett) és a Rising Sun fedélzetére viszik, ami nem más, mint a világ legbiztonságosabb vízi börtöne. Ahogy az megszokott, az ilyen zárt helyeken a feladatunk itt is a szökés. Ártatlanok vagyunk, tehát teljesen igazságos és helyes dolog felküzdeni magunkat a hajó fenekétől a legfelső fedélzetig. A baj az, hogy a többi utas varázslatos gyorsasággal kezd vérszívó vámpírrá változni.

Az *FDTD* a közelmúlt legjobb ötleteit használja fel – kis adag *Half-Life*, nagy adag *Metal Gear Solid*.

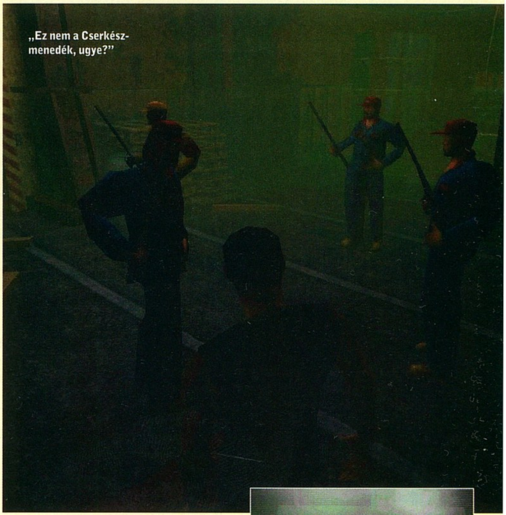


A helyszínek általában többszintesek, így az ellenfelek hátulról és fentről is támadhatnak.

A körítés

Figyelembe véve az eredeti film sajátosságait, szóba sem került, hogy a feldolgozás hűségesen kövesse az eseményeket. Nem csoda – az eleje vérbeli Tarantino-i alkotás, amiben kiderül, hogy a hősök valójában gyilkosok és szexuálpszichopaták. Amiből azért – valljuk be – nehezen lett volna kellemes számítógépes játék.

A fent vázolt alaptörténet viszont lehetővé teszi, hogy a Gamesquad fejlesztői fogják a *Devil Inside* engine-t, és kitűnő akció/kalandjátékot építsenek az erős alapokra. A közelebbi (és távolabbi) múlt legjobb ötleteit felhasználó (kis adag *Half-Life*, nagy adag *Metal Gear Solid*) *FDTD*-ben szép lassan keresztülvágjuk magunkat a hatalmas hajó fedélzetein, miközben egyre erősebb ellenfelekkel kerülünk szembe. Az arzenál jelenleg pontosan 19 fegyverből áll, köztük igazi inyencségekkel (szenteltvízipisztoly és a nagyszerű CD vető), amelyeket lelkesítően sokféle helyszínen használhatunk.



„Ez nem a Cserkész-menedék, ugye?"



A térfogatkitöltő hatású köd látványa egyszerűen lenyűgöző.

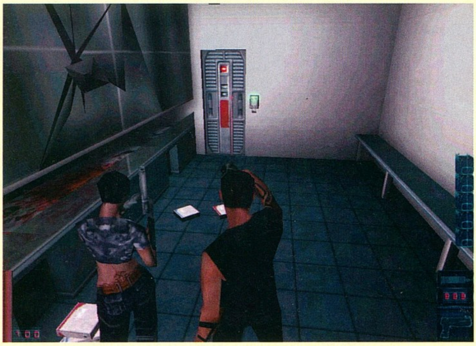
A kulisszák mögött

Az eredeti történettől elszakadó filmfeldolgozásokkal általában az a baj, hogy túlságosan erőltetettnek érződnek. Ennek elkerülésére a fejlesztőknek mindenképpen alkalmazniuk kell egy jó forgatókönyvírót – és kit látnak szemeink a stáblistán, na kit, ha nem az *Alone in the Dark* első három részének kiagyalóját, Hubert Chardot-t. Szövegírói és történetszövői zsenialitása a garancia arra, hogy az *FDTD* nem süllyed el a harmadik személyű akciójátékok feneketlen mocsarában. A sztori nagyszerű, sok helyen humoros, és kifejezetten felnőttes ízt kap a káromkodások beépítésétől – ráadásul minden ízében illeszkedik a film stílusához. A Cryo megtépázott hírnevének jelenleg nem ártana egy alapos generálozás – egy nagyszerű alapokra épülő, vérprofi játék erre tökéletesen alkalmas lehet. *PCF*

Fejlesztői akta

Ⓕ Gamesquad
Ⓘ www.gamesquad.fr

A Gamesquad néhány Infogrames menekültből áll, akik a szabadság, és a munka élvezetének szinte elfeledett érzését keresve alapították meg saját kis fejlesztőcégüket. A csapat székhelye Lyon, ahol az általunk valaha látott legbarátságosabb irodában dolgoznak – a berendezés legdominánsabb eleme egy gyönyörűen karbantartott ping-pong asztal. A Gamesquad mint csapat középszerű játékokat tudhat maga mögött (*Asterix and Obelix* és az ötletes, de hibákkal tarkított *Devil Inside*), a tagok viszont elég nagy nevek, főleg a főguru Hubert Cardot, akinek az *Alone in the Dark 1-3*-at és a *Shadow of the Comet*et köszönhetjük. A céljuk a jelek szerint az, hogy jól érezzék magukat, és közben még játékokat is készítsenek – döbbenetes életfilozófia.



A lehetőség, hogy összeállíthatunk a mesterséges szereplőkkel, a játék egyik kulcsfontosságú összetevője, és érdekes pluszt visz az események menetébe.



A fegyverek kellemes extrákkal vannak felszerelve – nézzétek pl. ezt a lézerirányzékot.



Még a borzalmas piszkosfehér flanelingeket is tökéletesen adja vissza a program. A II. vh. feldolgozása nem is volna az igazi a '40-es évek katonai divatja nélkül.

Medal of Honour: Allied Assault

Egyik PlayStation-ös kedvencünk felnőtté válva belép a komolyabb PC világába, és megmutatja a *Wolfenstein*-nek, mitől is döglik a légy.

A lényeg

Az első személyű lövöldözősök piacán nem volt igazán nagy mozgás mostanában – talán csak a régi iskola bájait illegető *Serious Sam*, és a hamarosan megjelenő *Half-Life: Blue Shift* tartoztak az ígéretes versenyzők közé. Az év második fele azonban izgalmasabbnak ígérkezik – az élbolyt eddig a *Command & Conquer: Renegade*, a *Return to Castle Wolfenstein* és a *Max Payne* alkották, hozzájuk csatlakozik most az *Allied Assult*.

Még az is hiteles, ahogy a lövedékek a fülünk mellett (és remélhetőleg nem azon keresztül) elsuhannak.

Legutoljára a sok vitát kiváltó *Soldier of Fortune* próbálta ilyen fokú realizmussal visszaadni a katonák életének kellemetlenebb pillanatait, a Spielbergi ihletésű *Medal of Honour* azonban valószínűleg halálos csapást mér a sokak által elítélt, belekben tocsogó vetélytársra. „Egy egész generáció tanulhat belőle" állítja Dale Dye kapitány, aki olyan háborús opuszok elkészítésében működött közre katonai szaktanácsadóként, mint a *Ryan közlegény megmentése* és a *Szakasz*. A kijelentés a program Omaha Beach pályájára vonatkozik, amit a D-napi partraszállás számítógépes játékban valaha látott legjobb feldolgozásaként reklámoznak. Kérdés persze, hogy miközben Mike Powell hadnagy bőrébe bújva végigverekedjük magunkat a 24 pályán, melyek a történelem menetét meghatározó, valóban megtörtént eseményeket dolgoznak fel, tényleg megtapasztaljuk-e, mit éreztek nagyapáink, amikor legjobb barátaik mellettük estek el a csatatéren – az *Allied Assult* ettől függetlenül mindenesetre jól néz ki.



„Én csak a buszra várok. Nincs rajtam semmi néznivaló. De tényleg." A homokzsákok közt bujkálva könnyű paranoiássá válni.

A körítés

Az új epizód hatalmas előrelépést jelent a *Medal of Honour* sorozat legutóbbi PlayStation-ös inkarnációjához képest. „Ebben a játékban egy darab motor tartalmaz feleannyi poligont, amennyiből az elődjében egy egész pálya épült fel." lelkesedik a Peter Hirscmann, a Dreamworks Interactive egyik munkatársa. Ennél nagyobb hatással van azonban az emberre az a tény, hogy a Dreamworks, és a külső segítőként szerephez jutó 2015 fejlesztői a *Quake III* önmagában is erőteljes engine-jét használták a munkához. Az engine ugyanis eredetileg nem nagyon jeleskedett a külső helyszínek ábrázolásában – amire egy II. világháborús játékban ugyebár nem is lenne olyan nagy szükség – így aztán a készítők kénytelenek voltak mindent beleadni. Az eredmény néhány figyelemre méltóan realisztikus szabadtéri pálya lett, amelyek nyugtalanítóan emlékeztetnek a *Ryan közlegény megmentése* képsoraira. Lerombolt épületek (nagy részük kiválóan alkalmas némi antiszociális orvlövészkedésre) és omladozó falak mindenütt, korhű járművek és fegyverek széles választékával ötvözve. Az ígéretek szerint ráadásul egyszerre akár 25 számítógép irányította szereplő is tartózkodhat a képernyőn.



A játék a *Ryan közlegény megmentése* hangulatát érzékelteti, hiszen Spielberg katonai tanácsadója is szerepel a stáblistán...



Egy rendes katona nem orvlövészkedik. Viszont az orvlövészkedés fantasztikus élmény. Tehát...



Tankok, repülők és hatalmas nyílt térségek. Figyelitek, milyen sokat változott és mennyire éretté vált a *Quake III* engine?

Fejlesztői akta

Ⓕ 2015 Inc/EA
ⓘ www.2015.com

A játékot eredetileg a 2015 Inc fejlesztette a Dreamworks Interactive számára – az utóbbi céget 1995-ben alapította a Microsoft és a Steven Spielberg féle Dreamworks SKG. Az eredeti *Medal of Honour* 1999-es, PlayStation-ön elért sikerét látva a minden lében kanál EA tavaly felvásárolta a Dreamworks Interactive-et. A sorozatnak azóta már meg is jelent egy konzolos epizódja, *Medal of Honour: Underground* címmel.

A kulisszák mögött

A fejlesztők nagyon sokat tettek azért, hogy a játék megfelelően hiteles legyen. Az *Allied Assult*-ban is nagyon fontos szerepet kaptak a hanghatások. A különböző felületeknek ütődő golyók keltette zajokat egyesével vették fel, és még az is hiteles, ahogy a lövedékek a fülünk mellett (és remélhetőleg nem azon keresztül) elsuhannak, miközben a közeledő tankok berregését mérföldektől meghallani. Az időjárás befolyásolja a célzás pontosságát, ahogy a fegyver visszarúgása vagy a hosszú futás után jelentkező szívdobogás is. „A II. világháborút csak az okos gyalogsági egységek élték túl" mondja Dye kapitány. Az *Allied Assult*-ot tehát csak tapasztalt harcosoknak ajánljuk. PCF



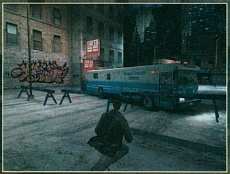
Megjelenés
2001. Augusztus

Max Payne

Emlékeztek arra az izgalomra, amit az „interaktív mozi" kifejezés annak idején kiváltott? Most végre az izgalom oka is megérkezik.



Max kénytelen 15 óra játékidők kibírni anélkül, hogy kimehetne a WC-re. Talán ez a magyarázat a fura arckifejezére.



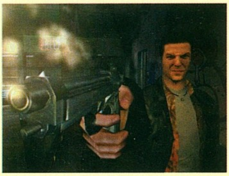
Még az öreg rockerek is visszatérnek egy menetre. A képen Max éppen az AC/DC turbuszát készül felrobbantani.

A lényeg

Az ember pontosan tudja, hogy valami jó dolog készül, amikor a konzolos újságírók izgalomba jönnek egy PC-s játék láttán. Az idei E3-on Los Angelesben mindenféle platformot képviselő komoly férfiak hada gyülekezett az egyik sarokban, és mindnyájan a *Max Payne*-t szerették volna látni, azt a PC-s lövöldözőst, amit egyszerűen csak az eddig készült legfrankóbb játéknak tudnánk nevezni. Az eddigi próbálkozások közül ez van a legközelebb a film és a számítógépes játék összeolvasztásához – energikus, véres, akciódús, valósághű lövöldözős, olyan, amilyet még sohasem láttunk. És tudjátok mit? Szinte már el is készült.

A *Max Payne* mindössze az év legszélesebb vigyorát szándékozik a játékosok arcára varázsolni. Emellett szórakoztat.

A játék hangulata abszolút lehengerlő. Bár a harmadik személyű perspektíva azt jelenti, hogy nem lépünk be a szereplő „testébe", a moziszerű hatást éppen ez erősíti fel: a valóságot hűen másoló animációk és effektek észrevétlenül vonják be az embert a történetbe, és mielőtt tudatosulna, már részévé is váltunk Max Payne világának. Petri Järvilehto, a projekt vezetője „komoly akciójáték"-nak nevezte, de nagy vonalakban egy csomó jelenet sorozataként írható le, amelyekben Max mindenféle és fajta fegyverlóbáló figurával kerül szembe. A mozi egyébként nagyon is benne van a játék génjeiben, tehát ez a definíció nem is olyan igazságtalan. Az egyik jelenetben hősünk egy égő épület foglyává válik: menekülne a lángok elől, de a tűzvész mindenhol dühöng – végül mégis megtalálja a kivezető utat, és némi ugrálás árán kisebb égési sérülésekkel ugyan, de kijut – pont úgy, mint a moziban.



Csak felvágás. Max fura vigyora semmit sem jelent – mindig így néz a fickó.

A körítés

Max Payne zsaru. Jó zsaru. A nyitórészben – mely a játék engine-jével készült videóbejátszások, csikorgósan szinkronizált képregényszerű jelenetek és normálisan irányítható pillanatok keveréke – a rosszfiúk legyilkolják Max családját, és ráterelik a gyanút. Hősünk, aki eddig beépített emberként dolgozott a maffiában, egyúttal természetesen le is lelepleződik, ami azt jelenti, hogy a rendőrségen kívül a maffiózók is üldözőbe veszi. Miután semmi vesztenivalója sem maradt, Max az igazi bűnösök után veti magát. Ismerős sztori? Lehetne akár egy John Woo vagy Piszkos Harry film forgatókönyve is, olyasmi, amin az ember kicsit mosolyog, de azért úgy tesz, mintha elhinné, és lazán hátradőlve élvezi az eseményeket. Ugyanez a helyzet a *Max Payne*-nel – a játék mindössze szórakoztató és látványos akar lenni, és az év legszélesebb vigyorát szándékozik a játékosok arcára varázsolni.

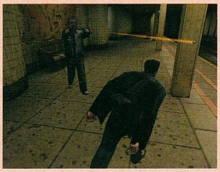
Az újrajátszási lehetőségek problémája viszont elég súlyosnak ígérkezik, főleg mivel egyébként sem túl hosszú a sztori: a részletesen kidolgozott forgatókönyv erősen behatárolja a lehetőségeinket, és kb. 10-15 óra alatt az egészet végig lehet vinni. Amit az MI-ből eddig láttunk meglehetősen ígéretesnek tűnt. Az ellenfelek szerepük és fegyvereik függvényében más-más stratégiát követnek. Az egyik jelenetben különleges osztagosok özönlötték el a szobát miközben Max a fal mögött rejtőzött, és lézeres aknákkal rakták tele a stratégiailag fontos pontokat, mielőtt megpróbálták volna hősünket becsalogatni. A Bullet Time körültekintő alkalmazásával (lásd a Mellé! című keretes írást) és néhány csalafinta ugrással sikerült kicselezni a feketeruhásokat, viszont kiderült, hogy a lépcső – első pillantásra az egyetlen kivezető út – le van szakadva. Miután azonban óvatosan felrobbantottuk az aknákat, kidöntve az egyik oszlopot, a sérült falon át végül sikerült elhagyni a helységet. Erre használja a művelt amerikai a kúl (cool) szócskát.

A játék külön-külön modellezi az összes töltényhüvely viselkedését, és mindegyik a fizika törvényeivel összhangban pattog és görög a padlón.

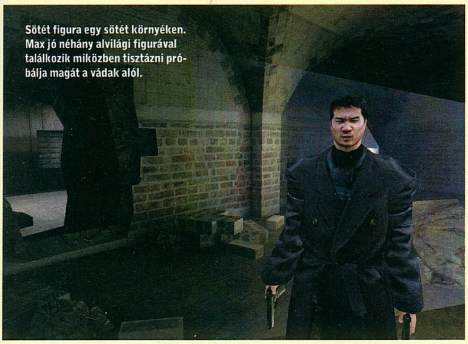


Mellé!

A Bullet Time lényege a következő: minél több rosszfiút küldünk a másvilágra, annál több BT-re teszünk szert. A megszerzett értékes másodperceket azután az idő lelassítására használhatjuk, ami az átlagosnál sokkal pontosabb cselekedetek kivitelezését teszi lehetővé – ha például valaki éppen pisztoly szorít a fejedhez, elég rosszak az esélyeid. Ilyenkor kell rácsapni a BT-t aktiváló billentyűre, lebukni, oldalra vetődni, célozni, lőni, és kikapcsolni az időlassítást. Szép.



Le akarnak lőni? Kapcsold be a BT-t és köszönj el az ellenségtől.



Sötét figura egy sötét környéken. Max jó néhány alvilági figurával találkozik miközben tisztázni próbálja magát a vádak alól.

A kulisszák mögött

A *Max Payne*, melyet a finn Remedy Entertainment jegyez, 1996 óta készül. Csak az Úr a megmondhatója, hogyan nézhetett ki akkoriban, mára azonban lélegzetelállítóvá vált a látvány – főleg azok az elemek lehengerlőek, amelyek fantasztikus kinézetük mellett a játéknak is alapvető fontosságú részét alkotják. A legfontosabb (és eddig legtöbbször félreértett) ilyen elem az úgynevezett Bullett Time (kb. lövedékidő). Ahogy előrehaladunk és egyre több rosszfiút teszünk hidegre, értékes BT másodperceket kapunk. Amikor aztán különösen trükkös helyzetbe kerülünk, elég megnyomni a BT-t aktiváló gombot az idő lelassításához – elegánsan félreugorhatunk, és egy jól irányzott lövéssel intézhetjük el a problémás személyt. Ez nem tévesztendő össze a „cinematic bullet time" nevű dologgal: ha különösen látványosan küldünk át valakit a másvilágra, a játék lassítva megismétli a jelenetet. Csodás? Naná.



A *Max Payne* filmbejátszásaiban még azt is megnézheted, ravésték-e a neved a feléd repülő lövedékre.

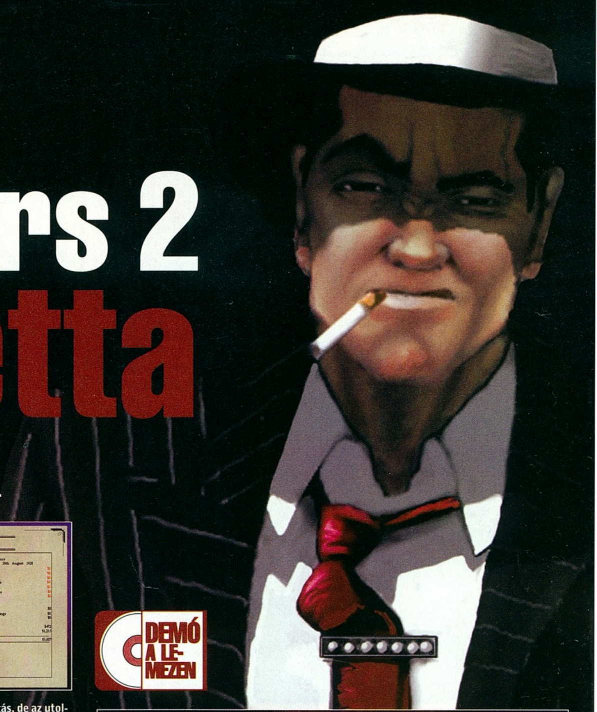
Élvezetes? Teljesen. Rosszabb hatással van a gyerekek lelkére egy átlagos akciófilmnél? Nem.

Ha mindehhez hozzáveszünk 15 valóban létező fegyvertípust (köztük egy távcsöves puskát, gránátokat, és annyi automata pisztolyt és egyéb golyókópőt, ahány éppen az eszünkbe jut), valamint az olyan újszerű rendszereket, mint például a fájdalommérő (nem az életerőt mutatja, hanem a fájdalomszintet, ami meglepő módon fájdalomcsillapítók lenyelésével csökkenthető) jól látszik, hogy kellemes nyári szórakozás vár ránk. Különben is: kit érdekel a multiplayer? *PCF*

Fejlesztői akta

Ⓕ Remedy/Take 2
Ⓘ www.maxpayne.com

Bár a programot a finn Remedy Entertainment készíti, az amerikai fejlesztő/kiadó Gathering of Developers is segít a *Max Payne* befejezésében. A munkálatok már öt éve folynak, ami azt jelenti, hogy ilyen hosszú ideig talán még egy játékra sem vártunk. Ezek után teljesen érthető, ha minddenki kíváncsi rá mi tartott ilyen sokáig? A Remedy követte el egyébként a *Death Rally*-t (emlékeztek még rá?) és jó néhány benchmark programban is közreműködtek – érdemes megnézni a nemrég kiadott *3D Mark 2001 Max Payne* szekcióját.



Gangsters 2 Vendetta

Isten hozott nálam öcsém, ez a való világ... A Gengszterek Paradicsoma...

Visszagondolva úgy tűnik, nem is lehetett volna más a végkifejlet. A gengszterfilmek már Tarantino előtt is minden idők legsikeresebb alkotásai közé tartoztak, a nagy Quentin pedig fogta, és fékevesztett lövöldözés közepette egyenesen az élvonalba repítette a műfajt. Elkerülhetetlen volt, hogy a gengszteres témára egy hasonló módon sikeres és izgalmas PC-s játék épüljön, és ugyanilyen elkerülhetetlen volt az is, hogy a játék képtelen legyen megfelelni a várakozásoknak.



Nincs több grafikon és kimutatás, de az utolsó sort még mindig nagyon gondosan kell figyelni ahhoz, hogy feljussunk a csúcsra.

DEMÓ A LEMEZEN



Felejtsd el Temperance City-t – akár az állam is a lábaid előtt heverhet, és a cél tényleg az egész hóbelevanc megszerzése.

Hothouse-os fiúk eltűnődtek az első rész tanulságain, így most olyan ajánlattal térnek vissza, amit nem érdemes visszautasítani.

1998-ban a Hothouse Productions elérkezettnek látta az időt a nagy terv beteljesítésére, és a PC-s testvériség kezébe adta a *Gangsters: Organised Crime* című játékot. A terv azonban hibásnak bizonyult. Olyannyira hibásnak, hogy ha igazi bűntényről lett volna szó, a fejlesztők olyan gyorsan buktak volna le és találták volna magukat a bíróság előtt, hogy még azt sem lett volna idejük kitalálni, ki is Mr. Pink. Azóta három év telt el, és a Hothouse-os fiúk, akiknek elég idejük volt az első rész tanulságain tűnődni, a *Gangsters 2: Vendatta*-val térnek vissza. A játék olyan ajánlatnak tűnik, amit nem érdemes visszautasítani.



Az autós gyilkosságok kulcsfontosságú elemét alkotják a *Gangsters 2*-nek, és holtbiztos módszert jelentenek a rivális bandák irtására.

Kilóg a lófej

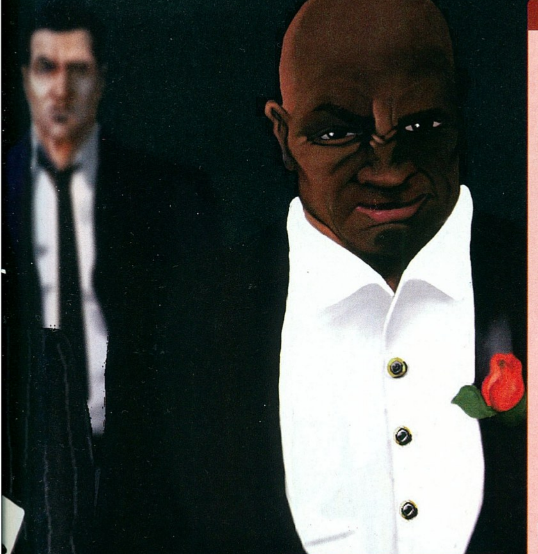
A *Gangsters 2* tervrajzát legegyszerűbben talán az eredetit ért kritikák alapján lehet összeállítani. A *Gangsters: Organised Crime* a zavarosság addig még sohasem látott szintjét érte el kialakításával, a legfanatikusabb stratégiarajongók türelmét is próbára téve ezzel. Ráadásul mindezt egy olyan, vegyesfelvágottnak is beillő kezelőfelület mögé rejtette, amiben a grafikonoktól a 2D-s térképeken keresztül a megkülönböztethetetlen pixeles karakterekig, mindenféle dolog volt. Röviden: a *Gangsters* első része csak és kizárólag a tartalmának köszönhette a sikerét. Mindez azt jelenti, hogy szépnek is csak az igazi maffia fanatikusok nevezhették, azok a figurák, akik kifejezetten örülnek, ha egy ló levágott fejével alhatnak együtt. Mindenesetre akár a nagyfőnök, akár a panaszkodó PC-s közösség adta a végső lökést, a Hothouse fejlesztői egy kívánságlista összeállításával kezdték a munkát, ami az új ötletek mellett a kijavítandó dolgokat is tartalmazta.

Kezdetnek annyit, hogy a *Gangsters 2* letisztultabb szerkezettel rendelkezik – a véletlenszerűen generált térképek helyét gondosan megtervezett városok veszik át, amelyekben előre meghatározott forgatókönyv szerint kell teljesítenünk különböző küldetéseket. A számos epizódból álló történet, 18 körültekintően kialakított városba kalauzolja el a játékost, aki Joey Bane szerepét alakítja. Joey, a háborús veterán az alkoholtilalom idején tér vissza Buffalo Fallsba, hogy bosszút álljon apja gyilkosain és átvegye a család irányítását. Ebből már sejthető, hogy a történet kissé sablonos, és a 20 pálya teljesítése közben a helyzet nem sokat változik, de legalább van valamilyen konkrét cél – ilyesminek a *Gangsters: Organized Crime*-ban nyomát sem lehetett felfedezni.

Barátunk, a (kézi)könyv

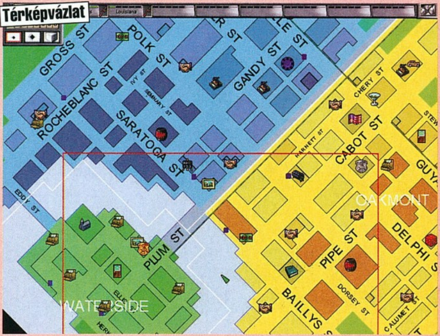
Az első rész legnagyobb tanulsága az volt, hogy a *Gangsters 2*-nek sokkal érthetőbbnek és egyszerűbbnek kell lennie. Nehéz feladat. Kétségtelen tény, hogy első – második, harmadik – pillantásra a *G2* boszorkányosan bonyolultnak tűnik. Az új verzióban 45 részes (számoljatok csak utána) tutorial mutatja be kezelőfelület és az irányítási rendszer használatát, a kézikönyvben pedig teljes leírást kapunk az első három küldetéshez – a játék első négy vagy öt órája alatt ez lesz a legjobb barátunk.

Ha be szeretnénk házasodni a maffiacsaládba, bizony sokáig kell udvarolni, de fogalmunk sincs arról, hogyan tudta



Most már mi uralkodunk az utcákon...

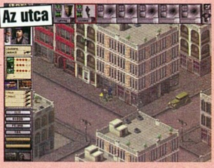
A *Gangsters 2* ismét bizalmat szavaz az első rész megjelenítési módjainak: a 2D-s izometrikusnak és felülnézetinek tűnik, de időközben sokat fejlődött, így már kivehető, mi történik a képernyőn.



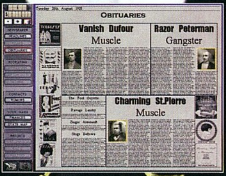
Az új nézet a lehető legtávolabbról mutatja a várost. Főleg a későbbi pályák hatalmas metropoliszainak áttekintéséhez ideális a dolog, de a fontosabb tereptárgyak itt is látszanak, és a befolyási zónákat mutató tanácsadói nézeteket is használhatjuk.



Barátkozzunk meg minél hamarabb vele, mivel a tervezés legnagyobb része itt megy végbe, és az utcáról is gyakran ugrunk vissza, hogy madártávlatból vegyük szemügyre az események alakulását.



A jól ismert izometrikus utcai nézet jóval részletgazdagabb lett, az épületek azonban még mindig sokszor eltakarják az eseményeket, ezért általában a felülnézeti kép az, amivel legjobban átláthatjuk a helyzetet.



A feltörekvő bérgyilkosok – lehengerlően szemtelen módon – apróhirdetésben reklámozzák hitvány képességeiket.

volna a Hothouse ennél jobban leegyszerűsíteni a dolgot. Ha azonban vesszük a fáradtságot és megismerjük a finomságokat, hamarosan ugyanazok a szövevényes részletek, amelyek miatt nem is olyan régen még idegesen lapozgattuk a kézikönyvet, jó barátainkká válnak, és vidáman töltjük egyik órát a másik után a társaságukban. Hiába akarunk lelépni, valahogy mindig visszahúz...

Miután lenyomtuk a tanítóküldetéseket és az első három pályát, nyugodtan kijelenthetjük, hogy birtokában vagyunk az alapvető ismereteknek és fogásoknak. A küldetések elején mindig megjelenik a tanácsadói szerepet betöltő nagybácsink, és tippeket ad az aktuális feladattal kapcsolatban – a végcél általában valakinek a kiiktatása, megadott időn belül. Mielőtt azonban nekilátnánk a feladat végrehajtásának, minden pályán elő kell venni a kezdetben megszerzett tudást, vagy az okos kézikönyvet.

Először állandó bevételre kell szert tenni, hogy maximum nyolc hadnagy által vezetett maffiát hozzunk létre.

Üzletmenet

Rejtekhelyként is szolgáló irodánkból kiindulva először állandó bevételre kell szert tenni, hogy aztán fizetett hadsereget toborozzunk, amit maximum nyolc hadnagy vezethet. Ehhez először fel kell vásárolni a városban található vállalkozásokat, ami nem kizárólag a befolyásunk kiterjesztéséhez fontos, de megteremti az alapot a sokkal több pénzt hozó illegális üzletek felfuttatásához – ezek közé például fogadóirodák, tiltott italmérések és pénzhamisító műhelyek tartoznak. Az illegális üzletek kulcsfontosságú szerepet töltenek be a pályákon, és miután a birtokunkba kerültek, létfontosságú, hogy meg is védjük őket a rivális bandáktól. Ezt plusz emberek felbérelésével tehetjük meg, akik vagy a hadnagyaink hadseregét erősítik, vagy az értékes területeket őrzik. Alkalmas embereket a biliárdszalonokban vagy a munkaközvetítőkben találunk, de toborozni csak az ellenőrzésünk alatt levő környékeken lehet. A toborzóhelyek közelében levő vállalkozások (melyek az adott terület feletti uralmunkat biztosítják) emiatt rendkívül fontosnak számítanak stratégiailag. A gengszterek és a verőemberek mellett specialistákra is szükségünk lesz, akik mozgásban tartják a sötét ügyleteket lebonyolító „cégeket". Furcsa módon – az összes lehetséges új bandataghoz hasonlóan – ők is a helyi napilapban hirdetik magukat. Miután szolgálatunkba fogadtuk őket, újdonsült NPC-ink elfoglalják helyüket birodalmunk sötét sarkaiban, és biztosítják a folyamatos és bőséges készpénzutánpótlást. Az izomagyúak és a korrupt üzletemberek mellett néha fegyveresek is hirdetnek a lapokban. Ez főleg a későbbi pályákon válik lényegessé, mivel a segítségükkel egyetlen brutális húzással elintézhetjük a célpontunkat, anélkül, hogy személyesen belekeverednénk a dologba. Az óvatosság azonban sohasem



Gengszternek lenni most már 24 órás meló...

árt, a fickók ugyanis eléggé eltérő képességekkel rendelkeznek, és ha akció közben lebuknak, eljárhat a szájuk – ilyenkor aztán a környék összes rendőre utánunk veti magát.

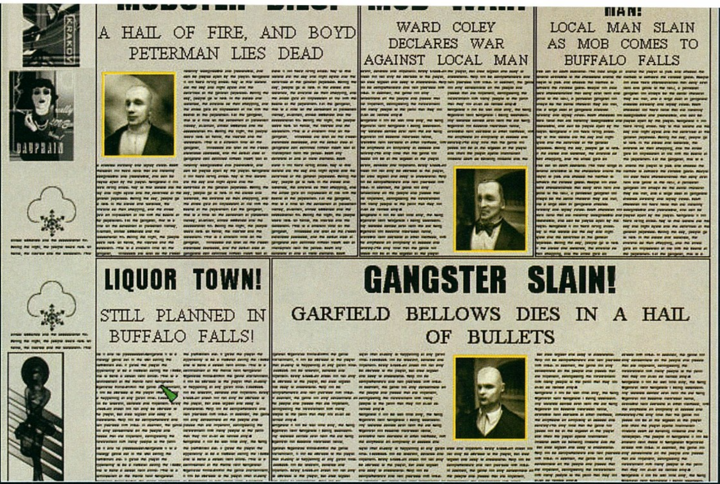
Egy kis korrupció

Erről jut az eszünkbe: a riválisok elintézése és a törvénykönyvben szereplő összes törvénysértés elkövetése mellett a kékruhásokat is féken kell tartanunk egy-egy nagy összegű csekkel. Ha a fent említetthez hasonlóan gyilkosságot követünk el valamelyik törvénykezési épület közelében, az emberünk felkerül a rendőrség körözési listájára (a listát is a helyi újságban találjuk – hol máshol?), ami azt jelenti, hogy vagy elbújtatjuk, míg elülnek a hullámok, vagy vasálarcot ▶

szerelünk az arcára. A játék korrupcióval átszőtt világában azonban természetesen arra is lehetőségünk van, hogy mielőtt ez bekövetkezne, megkenjük a rendőröket, az ügyészt vagy a bírót.

Bár minden küldetés másik térképen kezdődik, mindig más üzletekbe kell beszállnunk, és a rivális bandák is máshogy reagálnak a megjelenésünkre, az összes pályán végig kell csinálni ugyanazokat a kezdeti feladatokat. Terjeszd ki a befolyási területed, indítsd be és fejleszd fel az illegális vállalkozásokat, a befolyó pénzt pedig fordítsd új emberek felbérelésére és minél több fegyver beszerzésére. Miután megszerezted az ellenfelek területét, kizsebelted őket, a bandájuk tagjait pedig örök nyugalomra helyezted egy réteg jó kemény beton alatt, eljött az idő a művet betetőző halálos találat elhelyezésére.

A koncepció, ami méretes városokban tevékenykedő gengszterbandák teljes tevékenységének irányítását foglalja magába, nehezen tűrne egyszerű kezelőfelületet, de az első része annyira bonyolult volt, hogy szinte sírva követelte az átalakítást. Rengeteg mutatót kellett figyelni és irányító eszközt észben tartani – első pillantásra látszik, hogy bár a második résszel a dolog tetszetősebb lett, még mindig észbontóan sok gomb és jelzőjelentését kell megjegyezni. Ezt előrebocsátva kijelenthetjük, hogy minden kellemesen kézre esik, mindkét főmenüsort minimalizálni lehet, amivel megnövelhető a játéktér, az intelligens kurzor beépítése pedig sokkal egyszerűbbé teszi a szereplők és feladataik kézben tartását.



▲ A sajtó minden nap vitriolos stílusban számol be az előző éjszaka sötét eseményeiről – az időjárás és a TV műsor mellett.

A játék korrupcióval átszőtt világában természetesen arra is lehetőségünk van, hogy megkenjük a törvény szolgáit.

Bandázás

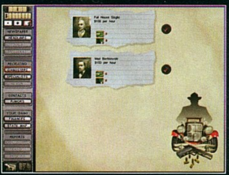
Kinézetét tekintve a *Gangsters 2* azonnal ismerős lehet mindenkinek. A 2D-s, izometrikus nézőpont változatlan, de sokkal részletgazdagabb lett, ami azt jelenti, hogy az eredetitől eltérően, itt külsejükről is felismerhetjük az embereinket. Bár a program utcahosszal le van maradva a *Desperados*, vagy a hamarosan megjelenő *Commandos 2* mögött, az embert úgyis a stratégiai elemek ejtik rabul, és az idő legnagyobb részében egyébként is a fentről-lefelé nézőpontból szemléljük az eseményeket.

Pontosan ezen a téren történtek az igazi változások. A *Gangsters 2* – elődjétől eltérően – hosszú órákig tartó, élvezetes stratégiai küzdelemmel ajándékozza meg azt, aki veszi a fáradtságot és megtanulja az alapokat. Bár a cél és a kezdetben alkalmazandó taktika nagyjából mindenhol ugyanaz, minden város, minden rivális banda és minden új karakter új akadályt gördít elénk és új stratégiai kihívás elé állít.

Az embereink most már nem névtelen ágyútöltelékek, hanem speciális képességekkel rendelkező valódi személyiségek – profi betörők, sofőrök vagy robbantási szakértők. A képességeiket, tapasztalatpontok segítségével fejleszthetjük a sikeresen befejezett küldetések végén, a legjobbakat pedig továbbvihetjük magunkkal a következő hadjáratba. Emiatt a bandatagok közelebb kerülnek hozzánk, és a stratégiát úgy kell alakítanunk, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki az adottságaikból, és élve juttassuk át őket a későbbi pályákra.

Türelmes célpont

Bár a feladatok minden küldetésben adottak, az embernek sohasincs olyan érzése, hogy csak egyféleképpen lehet



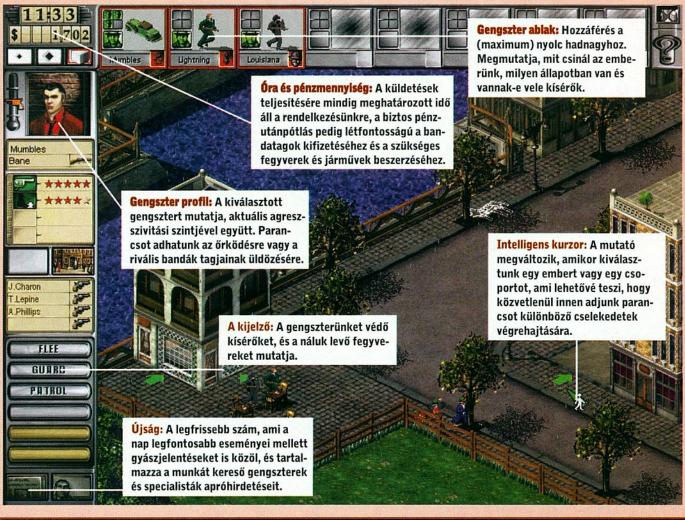
Ha nagyon nagy szükségünk van egy takarítóra, az apróhirdetési rovatban kell körülnézni, de nem a „házimunka" rovatban.



Magányos gazember tart hazafelé az ellenség területén át – de csak az elkerülhetetlen, ólomban fürdő halál karjaiba fog belefutni...

Kinek a fia a maffia?

Az eredeti *Gangsters* kezelőfelülete sírva követelte a továbbfejlesztést, a Hothouse emberei pedig mindent elkövettek, hogy az új verzió könnyen használható és tetszetős legyen.





A Gamespy elkötelezett támogatása a biztosíték arra, hogy a multiplayer verzió hihetetlenül népszerűvé váljon a weben.



megoldani őket. Csak rajtunk múlik, hogy a kiszemelt üzletág megkaparintásánál vagy a megadott célpont kiiktatásánál milyen módszer alkalmazunk – a pályákon nincs előre meghatározva a végkifejlet, és olyan események sincsenek, amelyeket nem tudunk befolyásolni.

Ettől függetlenül a formula még nem tökéletes. A *Gangsters 2*, amit nagy általánosságban a stratégia címszó alá sorolhatunk be, eléggé kitágítja a műfaj határait. Az idő legnagyobb részét a felülnézeti képernyőn töltjük parancsok kiadásával, bekapcsolt pillanatmegállítás mellett. Emiatt olyan érzésünk van, mintha egy társasjáték számítógépes átiratával játszanánk, ami a valós idejű akció helyett sokkal inkább a tervezésre és a menedzselésre helyezi a hangsúlyt.

Az MI-nek is van néhány idegesítő hibája. Az autóból leadott lövésekkel elkövetett merényleteknél például sokszor hosszas kocsikázás következik mielőtt visszafordulnánk és másodszor is lesújtanánk, de az ellenséges bandatagot ez nem érdekli – engedelmesen várja a

Rajtunk múlik, hogy a kiszemelt üzletág megkaparintásánál vagy a célpont kiiktatásánál milyen módszert alkalmazunk.

helyszínen, hogy megforduljunk és ismét telepumpáljuk ólommal. A játék szereplőiről általában is elmondható, hogy nem túl önállóak, amit jól illusztrál az, hogy a menekülő ellenfelek büntetlenül elrohanhatnak az embereink mellett, pusztán azért, mert nem adtunk nekik parancsot a támadásra.

A vér íze

Az izometrikus ábrázolás változatlanul problémás – a 3D hiánya azt jelenti, hogy nem forgathatjuk a nézőpontot, és emiatt gyakran maradunk le kulcsfontosságú eseményekről csak azért, mert a házak mögött történnek. Ezért aztán túl sok időt töltünk a felülnézeti képernyőn, aminek viszont szintén megvannak a maga korlátai – az, hogy nem láthatjuk a házakban elrejtőzött gengsztereket, csak egy ezek közül.

A problémák azonban szerencsére csak akkor jönnek elő, miután már kellően belemerültünk a játékba, vagyis jó néhány órát töltöttünk az alapok megismerésével, és ráéreztünk a dolog egyedi ízére. A *Gangsters 2* türelmet, megfontolást és nagy adag maffiamentalitást igényel. Lépj be a családba, és készülj fel jó néhány órányi izgalmas és rabul ejtő játékra, egy olyan világban, ahol egyetlen szívességet sem kell viszonozni. PCF

A család szent...

Egyetlen gengszteres játék sem lenne teljes a család hangulatának ábrázolása nélkül, de most nem a kellemes karácsonyesték és társasozások atmoszférájára gondolunk...

A *Gangsters 2* lehetővé teszi, hogy maffiózók és specialisták összetartó közösségét építsük ki miközben előrehaladunk a pályákon. Egy-egy hadjárat sikeres befejezése után eldönthetjük, hogy a túlélők közül kiket választunk be a családba, és egyúttal a képességeiket is felfejleszthetjük a megszerzett tapasztalatpontokkal. Hamarosan elkezdünk nagyon vigyázni az első osztályú sofőrünkre vagy a legprofibb robbantási szakértőnkre, ha pedig valami baj éri őket, vére bosszút esküszünk.



Idővel csillagokra teszünk szert, amelyeket fiaink képességeinek fejlesztésére fordíthatunk. Egyszerű.

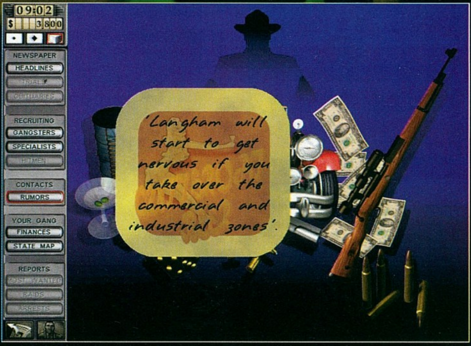
Beszéljünk a pénzköltésről: ez az okostojás úgy néz ki, mintha még a kabátgombja is aranyból lenne.



Hm, hm... Úgy tűnik mégsem volt olyan okos a fickó, mint amilyennek látszott. A jelek szerint nem ment minden a terv szerint.



„Semmi személyes, Frankie, de ha Luigi azt mondja, hogy nem kér kapribogyót a calzonéjába, akkor nem kér, világos?"



Megéri alaposan átböngészni az újságot, hátha találunk benne néhány kellemes tippet és utalást az ellenfelek tartózkodási helyével és szokásaival kapcsolatban.

Gangsters 2: Vendetta
10 990 Ft

Ⓕ Eidos Interactive Ⓣ (1) 461 5700
Ⓘ www.automex.hu

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló

Gangsters	88%
Commandos	87%
Gangsters 2: Vendetta	
Desperados	82%
SimCity 3000	80%

Pro és kontra

- ✓ Lebilincselő
- ✓ Hosszú játékidő
- ✓ Értékes folytatás
- ✗ Idejétmúlt, 2D-s grafika
- ✗ Nehéz megtanulni

Vélemény

85%



Ha éppen szünetel a vérontás, a legjobb fogni egy sört és lazítani egy kicsit.

Z: Steel Soldiers

Úgy tűnik, beköszöntött a stratégia-folytatások korszaka. Vajon leszorítja a magasztos Bitmap Brothers a *Dune*-t a trónról?

ANNYIRA KÖNNYŰ DOLGUNK VOLT eddig. Olyan lelkesen kapkodtunk a legújabb csicsás effekt, vagy az éppen soron következő körmönfontan kidolgozott történet után, hogy el is feledkeztünk az igazi kihívás alapvető fontosságáról. Márpedig ha kihívásról van szó, a *Z: Steel Soldiers*-t – minden idők legördögibben bonyolult RTS-ének folytatását – nagyon nehéz lesz megverni. Nagy ívben köp a *The Moon Project*-hez hasonló játékok összetettségére, és a siker hajszolása közben brutális fegyvereivel tanítja móresre azokat, akik valamiféle mélység beépítésével kísérleteznek.

Nagy szükség van egy vakmerő kihívóra, aki megmenti az emberiséget az egy kaptafára készült játékoktól.

A *Steel Soldiers* megjelenésekor a történelem ismételni látszik önmagát – a helyzet hasonlít arra, ami az elődöt fogadta 1996-ban, amikor berobbant a *Command & Conquer* dominálta, saját fontosságának tudatától eltelt műfaj köztudatába. A *Z* meghazudtolta a piaci várakozásokat, nagy adag humorral dobta fel az eseményeket (amire akkor már nagyon nagy szükség volt), és a minél kaotikusabb harcot előnyben részesítve szemérmetlenül háttérbe szorította az összes finoman kidolgozott nyersanyag-gazdálkodással és bázisépítéssel kapcsolatos dolgot: voltak a kék robotok meg a piros robotok, közöttük pedig az öldöklő küzdelem. A legjobban azonban mégis azt élveztük, hogy játék közben megállás nélkül cikizték az irányítójukat, és emiatt egyik órát a másik után nyomattuk végig, csak azért, hogy rácáfoljuk a megjegyzéseikre. Most, 2001-ben természetesen már nem bölcs dolog ennyire leegyszerűsíteni egy számítógépes játékot, így aztán a *Steel Soldiers* fejet hajt néhány, az elmúlt öt év során kialakult íratlan szabály előtt. A lényeg azonban szerencsére változatlan: kék robotok, piros robotok, öldöklés, mindez egy olyan világban, ahol a *Red Alert 2* vezeti az eladási statisztikákat (és a *Dune* készül átvenni tőle a stafétabotot), és ahol – akárcsak 1996-ban – nagy szükség van egy vakmerő és halált megvető kihívóra, aki megmenti az emberiséget az egy kaptafára készült játékoktól.

Zötyögő kockák

Hozzátartozik az igazsághoz, hogy első pillantásra a *Steel Soldiers* is az egy kaptafára készült játékok jeles képviselőjének tűnhet, mivel pontosan úgy néz ki, mint a megszokott 3D-s stratégiák. Jó érzés látni, hogy a darabos, pixeles megoldások helyét 360°-os csodák vették át, de most is kocka alakú épületek nőnek ki az unalomig ismert tájból, amin a változatosság kedvéért kocka alakú tankok zötyükölődnek (na jó, a vizet megjelenítő effektek időnként boszorkányosak). Bár az *Emperor: Battle for the Dune*-t, ami kb. egy időben jelent meg a *Steel Soldiers-szel*, könnyen

Robotháború





A területek hovatartozását egyértelmű színkód jelöli. Számíts arra, hogy azonnal elszabadul a pokol, ha átléped a határt.



Ahogy a mondás tartja, sok kicsi sokra megy. A *Z: Steel Soldiers*-ben egy katona egy szál magában semmit sem ér.

érheti az a vád, hogy *C&C* sokadik utánérzése, legalább a látvány terén hoz némi újdonságot – a helyszínei egy kicsivel színesebbek és változatosabbak a *Z2* gyakran sivár tájainál.

A fentiekhez hasonló kritikai megjegyzések azonban pont a lényeget veszítik szem elől. A játék a háború legtisztább formájáról szól, és egyáltalán nem akar más lenni, mint ami ígér. Vannak benne könnyű, közepes és nehéz tankok, az orvlövészek orvlövészkednek, a kemény harcosok keményék, aki pedig á-t mond, az á-t is akart mondani. Továbblépve: 30 egységtípus, köztük haditengerészeti és légi járművek, plusz 20 épület áll a rendelkezésünkre – 30 egyjátékosos küldetésben szétszórva. Meggyőző számok, mivel azonban nem váltogathatunk eltérő fegyverekkel rendelkező hadviselő felek között, a játék egy idő után korlátozottnak érződik, főleg mivel az ellenfél hadserege pontosan ugyanolyan egységekből áll, mint a sajátunk. Viszont mindez része az igazi háborús hangulatnak, és egyben azt jelenti, hogy a hadiszerencse minden átmenet nélkül megfordulhat. Bármennyire tapasztalat RTS játékos valaki, eléggé kicsi az esélye annak, hogy egy hétvége alatt végigviszi a *Steel Soldiers*-t. Nagyon – időnként bosszantóan – nehéz, ha és amikor azonban sikerült legyőzni az addig verhetetlennek tűnő ellenfelet, tényleg csodálatos érzés tölti el az embert.

Harc és pusztítás

A *Steel Soldiers* nyersanyag/pénzgyűjtős, bázisépítős része jóval komolyabb az elődénél, de bonyolultnak nem nevezhető: a harc és a pusztítás az, ami igazán fontos. A bevétel az elfoglalt területek nagyságától függ – a rendszer a *Total Annihilation* megoldásaira emlékeztet, mint ahogy az a lehetősége is, hogy az építési/javítási feladatokat valamelyik egységünk végezze a támadásoknak jobban ellenálló épületek helyett. Miközben a grafika nem igazán fényes, a kiváló hangszekcióra nem nagyon lehet panaszunk – a hangszórókból vérpezsdítő harci indulók, reccsenések és puffanások zaja árad, miközben egyre vadabbul tombol a háború a méretes csatatereken, melyeket egyszerre nem is férnek rá a képernyőre.

A küldetéseket nézve az *Emperor*, rugalmas struktúrájával, mindenképpen előnyben van, a *Steel Soldiers* ugyanis a kötött, egyenesen előrehaladó hadjáratszerkezetre szavaz. A csatákat gazdagon animált, szándékosan képregényeket utánzó stílusban készített filmbejátszások kötik össze (a fejlesztőcsapat egy része a Marvel Comics projektjein és a *2000AD*-n is dolgozott, így aztán nem nehéz kitalálni, honnan merítették az ihletet) – a céljuk az, hogy némi humort csempésszenek az eseményekbe.



A construction robotok a *Z* világának Jolly Jokerei. Építenek, javítanak, és tucatszám pusztulnak el, ha nem vigyázunk rájuk.



Íme a shockwave tank, a játék legerősebb egysége, amint éppen halálos csapást mér az ellenségre. Egyetlen lövés, és már útban is vannak a Valhalla felé.



Hej-hó, hej-hó, hej háborúzni jó. Ha valaki azt gondolja, hogy ez már hadseregnek számít, nagyon csúnyán ráfaraghat.

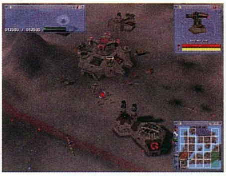
Zod seregében

A főszerepeket két úrcsavargó, Brad és Clark alakítja, az eredeti *Z* veteránjai, akiket Zod tábornok, az őrült háborús hős kényszerít vissza a nehéz szolgálatba. Zod harcimádata könnyelműen veszélybe sodorja a Goonokkal folytatott béketárgyalásokat, és hamarosan ismét a lövészárokban találjuk magunkat, olyan kemény csatákban, amilyeneket ember még nem nagyon látott. A multiplayer is változatosabb lett: többféle já tékmódban is kipróbálhatjuk magunkat, a lényeg – különböző formákban ugyan, de – mindig a tömeges vérontás. Választhatunk a teljes megsemmisítés, a parancsnoki központ lerombolása, az összes katona kiirtása vagy az ellenség parancsnokának meggyilkolása között.

A *Steel Soldiers* mellett szóló érvek közül az egyik legerősebb az, hogy hatásosan rombolhatja le azokat az elképzeléseket, melyek a műfaj túlbonyolítottságával kapcsolatban élnek néhány emberben. A nyitó szinteken pillanatok alatt kiismerhetünk mindent, és már bele is merülhetünk a harcba (legalábbis amíg át nem jutunk a rémálomszerűen nehéz későbbi pályákra), amihez minden segítséget megad az egyszerű kamerakezelés és a könnyen használható építési menü. Az utóbbi ironikus módon ugyanazt a – talán túl sokszor alkalmazott – *C&C* típusú menürendszert használja, amit a konkurens *Emperor*, de itt ha lehet valahogy még természetesebbnek érződik a dolog. Akik valaha is játszottak már RTS-sel, azonnal ismerősnek fogják találni, de a műfajban eddig járatlanok is gyorsan belerázódhatnak. *PCF*



A játék csataterei közül igazából csak a jégvilágban játszódó pályák emelkednek ki. A többi helyszínen sziklák, sziklák és megint csak sziklák követik egymást, a végtelenségig...



A körözö keselyűk már pontosan tudják, hogy elszúrtuk. Ha jót akarunk magunknak, ideje feladni a küzdelmet.



Egy kellőképpen combos gyilkológép pózol a fényképezőgép előtt.

A győzelem kapujában

A *Z: Steel Soldiers* irányítását könnyű elsajátítani, győzni azonban korántsem egyszerű...



Az épületeket csak a sérülékeny építőrobotok képesek felhúzni. Talán ők számítanak a legértékesebb egységtípusnak.



Ha a jobb egérgombbal kattintunk az elkészült épületekre, megnézhetjük, mi szerepel az adott hely kínálatában.



...amihez azonban pénz kell. Ehhez minél gyorsabban minél több területet kell elfoglalni, az itt látható zászlószerűségek begyűjtésével.

Z: Steel Soldiers
12 499 Ft

F Bitmap Brothers/EON T (1) 223 2770
I www.bitmap-brothers.co.uk/z2.htm

Ha csak úgy: PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ha tényleg: P-400, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló

The Moon Project	89%
Z: Steel Soldiers	
Emperor: Battle for Dune	85%
Red Alert 2	82%
Earth 2150	82%

Pro és kontra

- ✓ Könnyen érthető és játszható
- ✓ Humoros
- ✓ Nagyon nehéz
- ✗ Talán túlságosan is
- ✗ Egyforma hadviselő felek

Vélemény

88%



Independence War 2: Edge of Chaos

A profi kalózkodás összes élvezete, faláb és papagáj nélkül.

„Eladó: használt korvett, szeptemberig érvényes műszaki, első tulajdonostól, 37 500 fényév, Blaupunkt rádiósmagnó és Wunderbaum (fenyő illatú)."

NOS, ITT A MINDEN EDDIGINÉL ERŐsebb hívó szó az *I-War* veteránok számára. Bár most már biztosan megállapodott életet élsz, eladtad a hajót, és tisztességes 8 órás melót szereztél egy aszteroidabányában, vagy a használt űrcuccok piacán seftelsz. Aztán egyik nap azt olvasod a kedvenc PC-s magazinodban, hogy újabb konfliktus van kitörőben – nagyobb, kíméletlenebb és sokkal látványosabb az elsőnél. A helyszín a Badlands csillaghalmaz, és az összes nagymenő pilóta oda tart. Leporolod a joysticket és velük tartasz, vagy kihagyod azt a játékot, ami az év űrbeli-harcszimulátorának ígérkezik? Azért vagyunk itt, hogy segítsünk a döntésben.

Az *IW2* ugyanolyan lélegzetelállító módon kezdődik, ahogy az elődje. Az első *I-War* nyitó képsorai több mint 15 percig peregtek, és ennél a folytatás sem adja alább. Nem mintha az ember érzékelné az idő múlását menet közben. Ez az a fajta, tényleg moziszerű FMV, amit az ember szinte erőszakkal mutogat a barátainak és a családjának. Miközben alaposan elkényezteti a látványra kiéhezett játékosokat, kitűnő munkát végezve olyan történet elmesélésébe kezd bele, ami a szappanoperákat semmire sem becsülő játékosokat is magába szippantja tekervényes történetvezetésével, hiteles személyiségeivel és nagyszabású geopolitikai hátterével. A történetről azonban inkább egy kicsit később...



Úgy tűnik nem jött be a lopakodós, óvatos kalózstílus. Itt az ideje távozni a legközelebbi kapun át, mielőtt sülthús nem lesz belőlünk! A körtéről a szánkban ne is beszéljünk!

Halűr

A játék csodálatos grafikai megoldásai egyáltalán nem maradnak le az előre elkészített filmbejátszások minősége mögött, ami a Particle Systems új Flux engine-jének köszönhető. A hajók, a helyszínek és a fegyverek effektjeinek megformálása szerintünk egyszerűen kifogástalan – játék helyett egy csomószor csak nézelődtünk. Napjaink divatjához igazodva az űr színe bármilyen lehet, *kivéve* fekete. Millió gombostűfejnyi csillag ragyog az ég smaragdzöld, vérvörös, kék vagy bíbor fátyola előtt, miközben csillagködök, napok és bolygók ékesítik a látványt. A játék művészi színvonalát bolygóközi porgyűrűk és krumpli alakú aszteroidák emelik tovább – olyan szépek, hogy szinte öröm velük összeütközni.



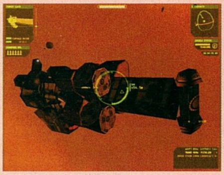
A túlbonyolított dokkolási rendszert bizonyára valamelyik tréfás kedvű űrszörny találta ki.

Napjaink divatjához igazodva az űr színe bármilyen lehet, *kivéve* fekete. Bár kissé fura lenne mahagónin, nem?

A különleges, halra emlékeztető űrhajóforma ismét visszatér, számos egyéb, csodásan kialakított géptípussal együtt. Ha ráközelítünk a hajónkra, tisztán látszik, ahogy a szereplőnk a vörös fényben úszó pilótafülkében ül. Az enynyire szépen kialakított űrjárművek megérdemlik, hogy a pusztulásuk is látványos legyen – a program ebben sem kelt csalódást. A lézersugarak apró darabokat szakítanak le az eltalált hajóestről, a robbanások pedig először a megsemmisülés felé haladó gépezetek mélyén kezdődnek, hogy aztán látható lökéshullámokat vetve, vakítóan fehér fellobbanásokban csúcsosodjanak ki. A kukacoskodók bizonyára megjegyzik, hogy az űr

Trükkök a kereskedelmi úton

Többféle módszer is van a menekülő teherhajók megkopasztására. A kifinomult harci taktikák és a csúcsszuper fegyverzet még élvezetesebbé teszik a kalózkodást.



A fedélzeti rendszerek kilövésével gyorsan megállíthatjuk a teherszállítókat.

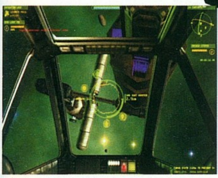


A disruptor rakéták néhány pillanatra megbénítják az ellenfelet – ez pont elég arra, hogy ideális lövési pozícióba kerüljünk.



Kapcsold le a vadászokat és parancsold meg nekik, hogy fedezzenek, miközben megadod a kegyelemdöfést a szállítóhajónak.





Vigyázz! Az űrállomások közelében nem működnek a fénysebességi hajtóművek!



Mondtuk már, hogy szerepel „instant action" is, amiben azonnal benevezhetsz jó néhány egy-egy elleni űrcsatába?

vákuumában nem terjed a hang, ezért a fent említett robbanásokat kísérő kellemes hanghatásokat, a rakéták visítását és a hatalmas hajók menydörgését sem lehetnek hallani – szerintünk viszont legjobb lenne, ha levágnák a fülüket, és hamutartót csinálnának belőle.

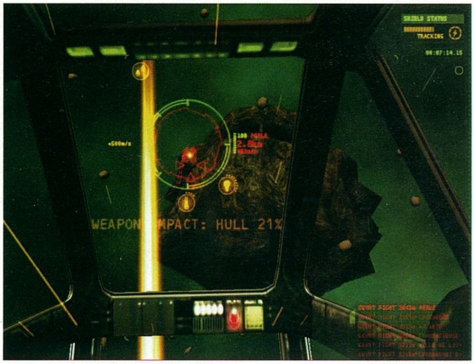
Egy kézen nyolc ujj

Folytassuk gyakorlati dolgokkal. Legalább félig-meddig tisztességes, gázkarral és POV/hat kapcsolóval ellátott joystickre lesz szükségünk – a billentyűzettel játszani olyan, mintha egyszerre próbálnánk előadni egy Beethoven és egy Brahms versenyművet egy Casio Melody Masteren. Csak a mozgáshoz és a manőverezéshez nyolc gombra van szükség. Ha még egyet számolunk a lövésre (ha számításaink nem csalnak) egyetlen ujj marad a célzásra, a fegyverváltásra, a HUD menü használatára, a parancsok kiadására és minden egyébre. A félreértések elkerülése végett: az *IW2* irányítása legalább akkora kihívást jelent, mint egy normál repülőgép-szimulátor vezérlése.

A sokak által csodált elődhöz hasonlóan a folytatás fizikai jellemzői is megrémiszthetik a tapasztalatlan pilótákat. Inercia, impulzusmomentum és hasonló Newtone-i elveken nyugvó marhaságok képezik a fizikai modell alapját, ami azt jelenti, hogy még a megálláshoz hasonló egyszerű manőverek is gyakorlást igényelnek. A taktikás irányítási rendszer elsajátításával azonban rengeteg élvezetes és hatásos eszköz kerül a birtokunkba, köztük a (hihetetlen) fordulásos támadás és a különböző egyéb trükkös fordulási/gyorsítási módok. Ha szeretnénk a PBC lézerrel elintézni a szorosan a nyomunkban repülő rendőrhajót, egyszerűen fordítsuk meg a gépet a tengelye körül. A járművünk persze lelassul, de néhány másodpercig orral hátrafelé nézve sodródik, miközben a célkereszt halálosan tapad az üldöző gép elejére. Annak érdekében, hogy a pilóta könnyebben kiszámíthassa az irányt és a sebességet, a HUD folyamatosan megjeleníti a rövid távú mozgásvektorokat – a hatás hasonló a hiperűrugrás elmosódó csillagaihoz. Ha éppen nem harcolunk, robotpilóta és útkijelölés segítenek a navigáció, a dokkolás és az alakzatban repülés teljesen vesződségmentessé tételében.

Kondenzcsík

A repüléssel kapcsolatos adatok többsége megjelenik a körkörös központi HUD-on, amit – annak ellenére, hogy nagyon látványos – néha kifejezetten nehéz használni, főleg amikor tele van a hajók pályagörbéit jelző vonalakkal. Mivel a járművek nem húznak maguk után olyan kondenzcsíkot, mint a *Homeworld-ben*, a HUD-on megjelenő színes görbék segítenek a helyzet felmérésében és a támadások megkönnyítésében. A képernyő bal felső sarkában kapott helyet a 3D-s, gömb alakú radar, ami jól használható, bár lehetne talán nagyobb is. A gépészet, a navigáció, a robotpilóta, a fegyverek és a kommunikáció egy sugárirányú, meglehetősen szerencsétlen menün keresztül érhető el, ami aktiválása esetén a célkereszt helyén jelenik meg. Nem igazán ideális dolog kikapcsolni a célzóberendezést csak azért, hogy átállítsunk valamit az energiaelosztáson vagy üdvözöljünk egy mellettünk repülő pilótát, így aztán az ember gyorsan átszokik a gyorsbillentyűk használatára.



A bekapott találatok vagy az aszteroidákkal történő összeütközés miatt irányíthatatlanná válhat a hajó. Mire egyenesbe hozzuk általában már túl késő.

Az *IW2* harca, ami valahol félúton van a *Star Trek* szimulátorok fenséges, anyahajókat idéző tempója és *Star Wars* játékok dühödt párbajai között, nagyra értékeli mind a taktikai leleményességet, mind a profi fegyverkezelést. A megszokott lézerek és rakéták mellett újfajta eszközöket is kapunk az ellenséges gépek felrobbantására vagy mozgásképtelenné tételére – közéjük tartozik például az aggressor shield (ezt a hajók legázolására használhatjuk), és az LDSi aknák (olyan energiamezőt hoznak létre, ami megakadályozza az ellenfelet abban, hogy átlépjen a hiperűrbe). A magunk részéről mi az REM rakétákat élveztük a legjobban. Ezeket saját kezűleg kell a célig vezetni egy különleges műszer segítségével. Annak érdekében, hogy mindig szert tehessünk arra a bizonyos apró, de elengedhetetlen előnyre, amivel legyőzhetjük az ellenfeleket, a pilóta most már megoszthatja az erőforrásokat a fegyverek, a pajzs és a motor között. Az MI szakértők előbb-utóbb bizonyára megtalálják azokat a hibákat, amelyeket kihasználhatunk – mi még nem találkoztunk ilyenekkel.



A Storm Petrel – a multiplayerben választható hat űrhajótípus egyike.

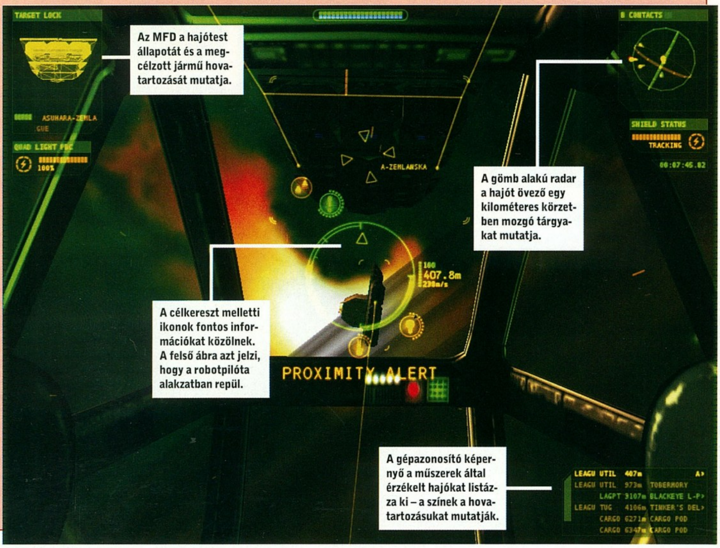


A fejlettebb űrhajóalkatrészeket nehéz beszerezni, ami csak még becsesebbé teszi őket.

LAN vagy szóló?

Ennyire erős single-player rész mellett 1998-ban, az *I-War* idején könnyű volt megbocsátani a multiplayer játékmód hiányát. Az *IW2* viszont négy választási lehetőséget is kínál ezen a téren – deathmatch, csapat-deathmatch, capture the flag és bomb tag – amit abszolút pozitív fejleménynek nevezhetünk, főleg mivel egyáltalán nem megy az egyjátékosos, történetmesélős elemek rovására. Ha már itt tartunk... ▶

HUD gyorstalpaló

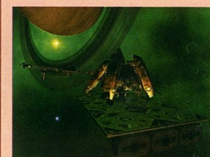


Csalafinta űrkukák

A lopakodás és a probléma-megoldás nagyon fontos az ehhez hasonló küldetésekben – itt éppen egy szállítótartályt kell ellopni a Maas biztonsági szolgálat orra elől.



A küldetés egy titkos találkozóval kezdődik egy szeméttelepen. Értékes fémekért cserébe szert teszünk egy lopott IFF azonosítóra.



Miután felszereltük az azonosítót, hulladékgyűjtőnek álcázott kalózhajónkkal behatolunk a Maas bázisára.



Egy szemétgyűjtő robot felhasználásával a megszerzendő tartály kicseréljük egy másikkal, ami mindenféle vacakkal van tele, majd szépen csendben lelépünk.

A sztori középpontjában Cal Johnston áll. Először 12 éves korában találkozunk vele – a játék első órájában megölik aszteroidabányász apját, lefoglalják a hajóját, életfogytiglani börtönbüntetésre ítélik, és egy rendkívül szigorúan őrzött fegyházba viszik. (Mindenkinek volt már ehhez hasonlóan rossz napja, nem?) 15 évvel később négy társával együtt sikeresen megszökik – a csapat abban a tönkrement öreg biobombázóban rejtőzik el, ami annak idején Cal megveszekedett kalóz hírében álló nagymamájának, Lucreciának főhadiszállása volt. Így aztán a kalózkodás mint kenyérkereső foglalkozás természetesen adja magát, és ezzel kezdetét is veszi az 50 küldetésből álló nagyszabású történet, amiben foszttogatásra szakosodott hőseink egyre jobban belebonyolódnak a határvidék hatalmi csoportjai közt folyó villongásokba. A pusztító harc oka alapvetően az, hogy néhány nagyvállalat titkos összeesküvést sző hatalmuk kiterjesztésére – a legerősebb céget Cal apjának gyilkosa, Caleb Maas irányítja.

Megszokott üzletmenet

A történetet továbbvivő, a játék menetébe észrevétlenül beágyazódó küldetések mellett rengeteg idő marad arra, hogy saját, külön üzleti ügyeinkkel törődjünk, eseti megbízásokat fogadjunk el a maffiától kezdve a papokig mindenféle figurától, és rajtaütéseket tervelјünk ki és hajtsunk végre a 16 naprendszerből álló Badlands csillaghalmazt keresztül-kasul átszelő áruszállító konvojok ellen. Az elrabolt rakományt Jafs, a szállítógép pilótája szedi fel – miután kirakodott a bázison, a megszerzett javakat új fegyverekre vagy felszerelésekre cserélhetjük, amiket Lemuel, a mérnök azonnal fel is szerel a gépünkre. Azokat a cuccokat, amiken nem sikerül túladni, bezúzhatjuk az újrafeldolgozó üzemben, hogy az így kapott nyersanyag, és a megfelelő tervrajz felhasználásával hasznos felszereléseket gyártsunk le. A bázis kezelőfelülete nem valami eredeti, és a felépítése sem túl jó, de azok a gazdasági és fejlesztési lehetőségek, amiket elérhetővé tesz, az önellátás fantasztikus érzését adják.



Hasznos lett volna egy közös kereskedelem-újrafelhasználás-gyártás kezelőfelület.



A szállítóhajókon teától a platinarudakig mindenféle áru lehet.

> **A megszerzett javakat új fegyverekre vagy felszerelésekre cserélhetjük, amiket a mérnök azonnal fel is szerel a gépünkre.**

A western jellegű határvidék életét gyönyörűen kelti életre a program. Kezdetben totálisan jelentéktelennek és sebezhetőnek érzi magát az ember, szemétlerakók, bányásztelepek, kereskedelmi központok és Lagrange Pontok (csillagkapuk) környékén ólálkodik, védőkíséret nélküli konvojokra és egyéb könnyű célpontokra vadászva. Amikor azonban már túl vagyunk néhány sikeres rajtaütésen, felszereltünk pár új kütyüt a fegyverfelfüggesztésekre, és megtanultuk kit támadhatunk meg büntetlenül, egyre jobban megjön az önbizalmunk és az étvágyunk.

Az *IW2*-be nagyon könnyű belefeledkezni – a szabad kószálás és a kötött történetmesélés keveréke szinte ellenállhatatlan. A zöldfülű pilóták valószínűleg eltöltenek néhány közepesen idegesítő órát a gyakorlópályán, miközben minden egyes aszteroidának nekimennek, de ez végső soron csekély ár a később következő élvezetért. Legjobb lesz, ha felmondasz a cikk elején emlegetett bányában, kiszállsz a használtűrhajó bizniszből, és útra kelsz. Badlands már vár. PCF

Independence War 2: Edge of Chaos 9 990 Ft

Ⓕ Infogrames Ⓣ (1) 450 3174
Ⓘ www.dynamic-systems.hu

Ha csak úgy: PII, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII, 128 Mb, 32Mb 3D gyorsító, joystick

Napló

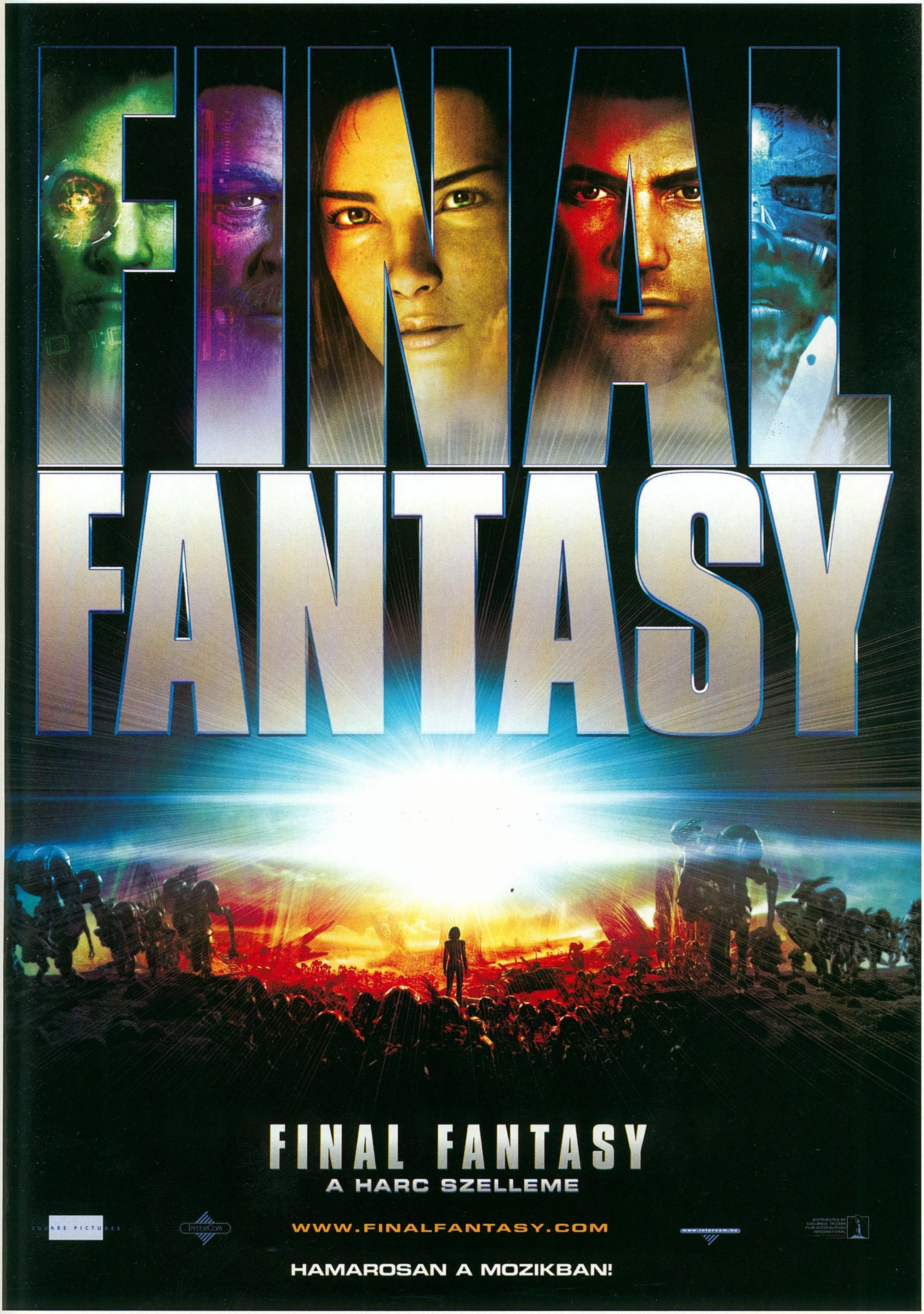
Conflict: Freespace	93%
Privateer 2	90%
I-War	89%
Independence War 2: Edge of Chaos	
Klingon Academy	82%

Pro és kontra

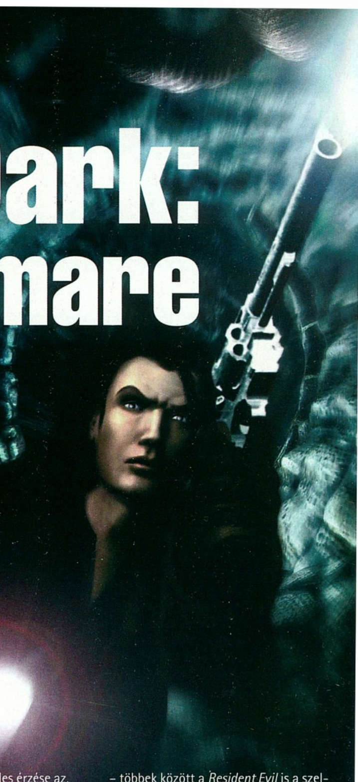
- ✓ Lehengerlő látvány
- ✓ Rengeteg változatos küldetés
- ✓ Hatásos
- ✗ Bonyolult irányítás
- ✗ Nehéz megtanulni

Vélemény

87%


FINAL
FANTASY
FINAL FANTASY
A HARC SZELLEME
SQUARE PICTURES
INTERCOM
WWW.FINALFANTASY.COM
HAMAROSAN A MOZIKBAN!

Alone in the Dark: The New Nightmare



Nos, a lappangó árnyak szigetén az ember legszívesebben tényleg egyedül szeretne lenni. Lépj be gyermekem...

MENYDÖRGÉS. EDWARD CARNBY becsusszan egy alkóvba, és gyanakvóan bámul a sötétségbe. Hosszú, barna haja vizesen tapad a fejéhez a kint zuhogó eső miatt, a kabátja szánalmasan lóg, lassan előhúzza különlegesen átalakított dupla pisztolyát. Hat töltény maradt. Az üvöltések egyre közelebbről hallatszanak, aztán már a lépések nesze is kivehetővé válik. A kertben van. Jól jönne most egy baráti hang, de a rádióból csak statikus sercegés árad. Most már tisztán hallja a saját szívdobogását. És ha elhibázza? Világokra onnan, egy sötét szoba mélyén egy PC-s játékos felmordul: „Azt próbáld meg!". Az ő szívverése is egyre jobban felgyorsul, időnként felnyög – a nyögé-

A fejlesztők úgy játszanak az idegeinken, mintha egy démoni hegedű húrjain skáláznának.



Egy újabb nap és egy újabb elvesztegetett lehetőség arra, hogy egy Zoltán Erika dal legyen egy horrorjáték főcímzenéje. Pedig...

sei visszaverődnek a falakról, és gúnyos vigyorrá változnak azoknak az arcán, akik azt hiszik, pontosan tudják kik ők, és akiket elsőnek fog falhoz állítani a forradalom. A játékos és Carnby mély lélegzetet vesznek, aztán előre lépnek. Jaj, ne! Két kutya – torkolattűz, gomolygó lőporfüst... Villanyt fel!

Kevés játék tudja tökélyre fejleszteni a rémületkeltés művészetét. Váratlanul előugró szörnyeket könnyű előállítani, de emlékezzünk csak vissza azokra a játékokra, amelyek tényleg rémületesek voltak. *Thief, System Shock 2, Alien vs Predator*... Az emberben az akció pillanata él, de a várakozás édes érzése az, ami igazán felszabadítja az adrenalint a döntő pillanatra. Nagyon nehéz megtalálni a megfelelő egyensúlyt – ha túl kevés az akció, unalmassá válik a dolog, ha viszont túl sok (jó példa erre az *Undying*) elvész a felszültség. A Darkworks, a *The New Nightmare* fejlesztője első osztályú szakértője ennek a kérdésnek – úgy játszanak az idegeinken, mintha egy démoni hegedű húrjain skáláznának.

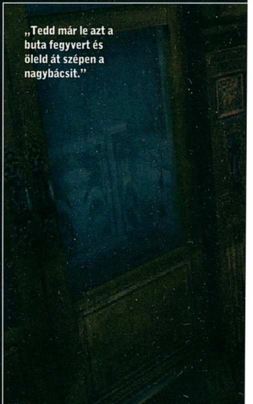
Így aztán rettenetesen nagy kár, hogy a játékmenet képtelen ugyanezt a nagyszerű színvonalat hozni. Ezt még lehangolóbbá teszi az a tény, hogy ismét a régi problémák jönnek elő. Úgy tűnik, a fejlesztők ugyanazokat a hibákat ismételgetik folytatásról folytatásra – ha nem voltál oda az *AITD* sorozatért, valószínűleg a *The New Nightmare* sem fog megnyerni magának.

Árnyékharcos

Jöjjön egy kis visszatekintés. Az *Alone in the Dark* volt az első túlélős horrorjáték – többek között a *Resident Evil* is a szellemi gyermekei közé tartozik. A színhely a Decerto névre hallgató, démonok által megszállt ház volt, ahol Carnby, vagy egy Emily nevű nő bőrébe bújva az egykori tulajdonos halálának ügyében nyomoztunk. A nyitó rész, amiben Carnby/Emily kétségbeesetten próbálta elzárni a Decerto padlására vezető ajtókat, a démonok bejutását megakadályozandó, örökre beírta magát a játékok nagykönyvébe, de maga a sorozat sajnos elég sok hibával küszködött. A harc macerás volt, a rejtvények pedig időnként egészen döbbenetes szintet hoztak – az egyik részben például Mikulásnak kellett beöltözni, hogy észrevétlenül osonhassunk el a zombik mellett!



„...távolítsd el a démon belsőségeit, és rakd fel párolódni. Így a sötétség gyermekei is jóllakhatnak. És most ismét a stúdióé a szó."



„Tedd már le azt a buta fegyvert és öleld át szépen a nagybácsit."

A nagy találkozás



Carnby speciális duplacsövű pisztolya, ami egyszerre két golyót tud kilőni.

Egy tipikus zombi. Két lábon járó halál az ellenségeinek, a barátainak viszont egyszerűen csak ZoZo.

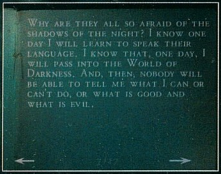
Carnby – magánzsaru, aki hajlamos olyan rejtélyekbe keveredni, amiktől még Cthulunak is borsozni kezdene a háta.

A tárban levő golyók. Carnby egyszerre kettőt lő ki – minden fegyver másfajta kijelzőt használ erre a dologra.

Az életerő mutatója. Nem kell tudósnak lenni a használatához, mivel speciális jelek helyett színeket használ.



Ki tudná megmondani, milyen ördögi dolgok rejlenek az emberi elme mélyén? A ház lakói. Ugyanis, khm, ők a előbb említett rémségek.



Ezek aztán szörnyű dolgokat tudnak összehordani. Valakinek itt nincs ki mind a négy kereke.

Sötét, viharos éjszaka volt...

Barátja halálának ügyében nyomozva Edward Carnby, és asszisztense Aline, az Árnyak Szigete felé tartanak...



A repülőút elég rázós, hőseink együtt ugranak ki, de a vihar elszakítja őket egymástól. Ennél a pontnál kell kiválasztani kivel szeretnénk lenni: a hűvös Carnby-val, vagy az örökké nyafogó, ideges Aline-nel. Miután Carnby-t választottuk, elkezdődik a játék.



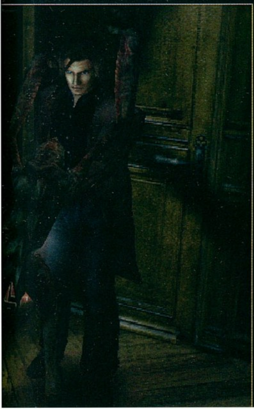
Carnby az Evil Mansion melletti erdőben ér földet, ezért keresztül kell vágnia magát a kerten, hogy bejusson. Hűséges társa, az átalakított duplacsövű pisztoly társaságában vág neki az útnak, és menet közben egy falkányi gyilkos kutya próbálja kiontani a vérét.



Aline az épület tetején landol. Zseblámpáján kívül egy darabig semmilyen fegyvere sincs. Ha Carnby-val vagy, erről a dologról csak a rádión keresztül értesülsz, ami azt jelenti, hogy legalább egyszer biztosan érdemes újrajátszani a *The New Nightmare*-t.

Bár mindkét probléma kiküszöbölésére történtek kísérletek a *The New Nightmare-ben*, az eredmény még mindig nem kielégítő. A feladványok sem túl bonyolultak – tárgyak összegyűjtése, kódfejtés, logikai feladatok megoldása és hasonlók – de igazából a harc az, ami hajlamos tönkretenni a felfedezés örömét. Carnby, vagy új partnere, Aline (lásd a „Sötét, viharos éjszaka volt..." című keretes írást) automatikusan céloznak, de ehhez először a megfelelő irányba kell fordulni, ami mozgás közben elég nehéz, főleg akkor, ha egyszerre több irányból érkeznek a támadók.

A szörnyeknek is megvannak a maguk kellemetlen tulajdonságai. A külsejükkel nincsen semmi baj, de némelyik láttán a rémület helyett inkább az idegességtől kezdünk el ordítani. Nem akarjuk lelőni a poént, de egy példát mindenképpen mondunk – a játék elején az egyik rém folyton oda-vissza ugrál a játék valósága és a saját dimenziója között, ami rengeteg értékes lövedék elpocséklásához vezet. Ez azonban önmagában még nem tudja elrontani a harcot, aminek azért elég nagy tartalékai vannak, és sokszor kifejezetten élvezetes. Néhány hasonló játéktól eltérően a muníció drága kincs, ezért az esetek többségében célravezetőbb lebukni vagy elszaladni a szörnyek elől a golyók pazarlása helyett, főleg mivel bizonyos fajtáik – például a zombik – úgy szívják fel a lövedékeket, mint egy gonosz, élőhalott szivacs.



Árnyékvilág

A *The New Nightmare* kinézete abszolút lélegzetelállító. A helyszínek kidolgozása kínosan részletes, a hangulatuk pedig egyszerűen egyedülálló. Némelyik háttér egy kicsit ugyan darabos és elüt a szereplőktől (ez főleg akkor látszik, ha egy lépcsőn megyünk fel vagy le), de a zseblámpa beépítése hatalmasat dob a valószerűségen. Ha bekapcsoljuk, a fénysugár realisztikusan világítja meg a szobát, játszik a falakon és teszi láthatóvá a sötét sarkokat. A rejtvények megoldásához felhasználható tárgyak felvillannak, amikor fény vetül rájuk, ami nagyban megkönnyíti a homályban való kutakodást – bár azt is kihangsúlyozza, menynyire kevés tennivalónk van egy átlagos helyszínen. A zseblámpát még fegyverként is használhatjuk – pusztán a fénye elég ahhoz, hogy elijesszen, vagy akár meg is öljön bizonyos szörnyfajtákat. A hatás ugyan nyomába sem ér a *Nocturne* dinamikusan változó árnyékainak, de megvan az a pozitív oldala, hogy a megjelenítése nem igényel bivalyerős PC-t. Azért szerencsére nem kell mindig a sötétben botorkálni. A földalatti folyosók furcsa, zöldes fényben úsznak, és kísérteties jelenségek világítják be utunkat... Vagy ha nem, megkereshetjük a villanykapcsolót.

A szereplőgárda elég vegyes képet mutat. Carnby, Aline és a szörnyek fantasztikusan néznek ki, de néhány ember egészen gyatra textúrákból van felépítve. Ami még ennél is rosszabb: az animációjuk szegényes, és – a poszt *Deus Ex* korban megbocsáthatatlan módon – beszéd közben nem mozog a szájuk. Erre egyetlen épkézláb magyarázatot találtunk: a fejlesztők az intró készítése során rájöttek arra, hogy ehhez egyáltalán nem értenek. A dolog ráadásul gyenge színészi teljesítménnyel párosul, ami teljesen tönkreteszi a videóbejátszások többségének hangulatát. A háttérzene és a hangeffektek viszont végig nagyszerűek – kísértetiesek, de nem tolakodók.



Ha a megfélelmlítés csődöt mondott, még mindig jöhet egy trükkös húzás. Abból pedig van elég, rajtad áll hogy vered át Mr. Zombit.

A legtöbb esetben célravezetőbb lebukni vagy elszaladni a szörnyek elől a harc helyett.

Az árnyék szíve

Mostanra bizonyára megnéztétek már a százalékot, és egy kicsit valószínűleg össze is zavarodtatok. Hát nem kritizáltuk meg a játék szinte összes elemét? Talán nem ezek a dolgok teszenek idegesítővé minden horrorprogramot, aminek a stáblistáján feltűnik Bruno Bonnell neve? De igen. Akkor miért kapott relatíve ilyen sok pontot? Egyszerű. Kikapcsolva a hangszórót, újsággal a kézben, a ragyogó délelőtti napsütésben nem sok marad a varázslatból – ráadásul a *The New Nightmare*-t nem is lehet klasszikusnak nevezni. Játék közben azonban kicsit megváltozik a helyzet. Racionálisan gondolkodva persze elég sok hibát találhatunk benne, amikor azonban éjfélt üt az óra, és az életet a haláltól csak két golyó választja el, amelyeket egy pokolbeli nyáladzó teremtménybe kell beleeresztenünk, mi is csak a ravasz meghúzására tudunk szavazni. Az éjszaka rémületes teremtményeinek nincs semmi keresnivalójuk a napfényben... Villanyt le! PCF



Carnby hamarosan elátkozza azt a napot, amikor a teremtői először látták a *Csillagok háborúja* szemétzúzós jelenetét...



„Jó estét asszonyom, köszöntöm a Pokol Konyhájában. Nyaralthotep vagyok, ma este én fogok felszolgálni önnek."

Alone in the Dark: The New Nightmare 9 990 Ft

Infogrames (1) 450 3174
www.dynamic-systems.hu
Ha csak úgy: PII-300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-400, gamepad

Napló

The Devil Inside	87%
Resident Evil 3	84%
Alone in the Dark: New Nightmare	
Clive Barker's Undying	76%
Nocturne	58%

Pro és kontra

- ✓ Fantasztikus hangulat
- ✓ Tényleg ijesztő
- ✓ Két történetet játszhatunk végig
- ✗ Középszerű játékmenet
- ✗ Ismerős problémák

Vélemény

78%

Original War



A *PCF*-nél még a legkeményebb újságíróknak is vannak ideggyenge pillanataik.

Angyalbőr, fókázás, futkosó, poliszoli: a katonaélet romantikája. Nézzük, mit hoz ki belőle a játék...

ANNAK A HATALMAS, JÁTÉKOKKAL TELI zsáknak, aminek az oldalára az RTS felirat van pingálva, bizony eléggé foszladozik az anyaga. Van benne 2D-s stratégia, 3D-s stratégia, fantasy helyszín, űrbeli helyszín, történelmi alapokra épülő játék, program rengeteg egységgel és program néhány egységgel – és most jön egy újabb, nem túl látványos példány, a címe ráadásul *Újfajta háború*. Már megint egy tucatáru...

Nos, igazából nem. A cseh Altar Interactive nem túl csicsás játéka új elemekkel gazdagítja az eddig kínálatot. Már maga a történet is érdekes: az orosz és az amerikai csapatok egy időgép közreműködése folytán 2 millió évet utaznak vissza a múltba, hogy a történelem előtti időkben vívják meg csatájukat.

Minden alapvető elem a helyén van. A meglevő bázisainkat nyersanyagok begyűjtésével kell felfejlesztenünk – a nyersanyag szerepét jelen estben a jövőből küldött, utánpótlással teli ládák, az olaj és a siberite nevű anyag játsszák. Négy egységtípusunk van – harcos, mérnök, technikus és tudós – és mindegyik típusnak megvan a maga alkalmazási területe. Ezen kívül a kutatólaboratóriumaink is vannak, ahol továbbfejleszthetjük meglévő eszközeinket, és rengeteg új páncélfajtát, járművet és egyéb RTS cuccot fejleszthetünk ki.



Önbizalomtól duzzadó tájábrázolás. Bár minden 2D-s, legtöbbször egész jónak mondható a látvány.

Az *OW* nehéz. Nagyon nehéz. A bázisépítés és a támadás is nagyfokú koncentrációt igényel, az apróbb dolgokról nem is beszélve.

Szereplőépítés

Hiányzik viszont az isteni erő, ami olyan sok RTS-t tesz meglehetősen unalmassá. Hogy az elején kezdjük, az *OW* karakterei tényleg azok, vagyis igazi személyiségek, egyéni arccal, névvel, statisztikákkal és hanggal. Nincs túlságosan sok belőlük, és ha meghalnak, annyi. Bár meglevő embereinket átképezhetjük, nincs lehetőség arra, hogy a semmiből csodálatos módon újakat teremtsünk. Ebből a szempontból a játék inkább egy RPG-re hasonlít, mivel arra ösztönzi a játékost, hogy vigyázzon a katonáira, és ne küldje őket ész nélkül a biztos halálba.

Az igazság az, hogy az *OW* számos más RPG elemet is tartalmaz. A küldetések befejezése után a túlélők tapasztalatpontokat kapnak, amiket tetszés szerint oszthatunk szét, a veterán egységek pedig az aranynál is értékesebbek.

A történet kellemesen összetett, akár az amerikai, akár a valamivel nehezebb orosz hadjáratot választjuk, és mindkettőt rengeteg párbeszéd fűszerezi. A küldetéseket általában többféleképpen is megnyerhetjük, és igazi finomságok is akadnak: ha például úgy döntünk, hogy a környéken ólálkodó orosz felderítőosztagot futni hagyjuk, könnyen lehet, hogy 10 perc múlva az egész komcsi hadsereg ránk veti magát.



Néhány küldetésben szabadon válogathatjuk össze a csapatunkat. O Gleb kissé fura név...

Gyalogátkelő

Az *OW* igazán a játékosok gondolkodásra serkentésében remekel. Ha a bázisépítés-tankroham-fejetlenség taktika híve vagy, jobb, ha kihagyod, mert ilyesmi nem nagyon fordul elő benne. Az *OW* időnként nagyon is gyalogsági jelleget ölt, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy unalmas vagy könnyű lenne.



A Sziget, a fesztivál hatodik napján. A még működő WC-kért folytatott harc eldurvult...

Mindenek előtt azonban nehéz. Nagyon nehéz. A bázisépítés és a támadás is nagyfokú koncentrációt igényel. Az utánpótlás és az emberanyag erősen korlátozott, és időből sincs sok. A kezelőfelület szerencsére mentes a problémáktól, a help menü tartalma pedig tényleg sokat segít.

A vérbeli stratégák valószínűleg túl macerásnak fogják tartani, a szerepjátékok kedvelőit viszont az orkok hiánya lombozza le. Ettől függetlenül az *Original War* érdekes játék, és valószínűleg üdítően hat azokra, akik szerint az egész RTS hóbelevanc siralmasan sablonossá vált a *C&C* óta. PCF

Ó, ez aztán eredeti!

Tényleg különbözik az *OW* az összes többi RPG-től?



A védelem érvei: az *OW* szereplői mind egyéniségek: képességeiket menet közben továbbfejleszthetjük.



Összefüggő története van, párbeszédekkel, videóbejátszásokkal, döntéshozási lehetőségekkel és egy csomó más dologgal.



A vád érvei: ez a játék is a nyersanyaggyűjtésről, csapatkiképzésről és az ellenség lemészárolásáról szól.



A 2D-s, bitmapes grafika és a szép, bár kissé unalmas hátterek egyenesen a *C&C* idejébe visznek vissza minket.

Original War
9 990 Ft

Virgin Interactive (1) 450 3174
www.dynamic-systems.hu

Ha csak úgy: PII- 64Mb
Ha tényleg: PIII, 128Mb

Napló	
Shogun: Total War	91%
The Moon Project	89%
Conflict Zone	84%
Red Alert 2	82%
Original War	

Pro és kontra

- ✓ Finom RPG elemek
- ✓ Nagyívű hadjárat
- ✓ Rengeteg kellemes részlet
- ✗ Idejétmúlt grafika
- ✗ Időnként nagyon lassú

Vélemény

78%


PC DOME
A TARTALMAS
JÁTÉKMAGAZIN
HÍREK
ELŐZETESEK
ISMERTETŐK
FÓRUM
JÁTÉKPARTNER KERESŐ
LETÖLTÉSEK
pc dome
www.pcdome.hu
HARDVER TESZTEK
CHEATEK



Startopia

Avagy az űr végtelen kazamatáiban...

BULLFROG. A NÉV HALVÁNY EMLÉKEket idéz fel a PC-s játékok történelmének néhány meghatározó állomásával kapcsolatban: *Populous*, *Theme Park*, *Dungeon Keeper*... Miközben Peter Molyneux (aki most, a *Black & White* megjelenése után már kevésbé tűnik megközelíthetetlen istenségnek) megalapította a Lionhead-et, Mike Diskett, Fin McGechie és Guy Simmons – néhány további ex-Bullfrog munkatárssal együtt – csendben létrehozták a Mucky Foot fejlesztőházat. Ezek után vajon véletlen, hogy a *Black & White* erősen emlékeztet a *Populous*-ra, miközben a *Startopia* – a Mucky Foot második szellemi gyermeke – az első néhány játékkal töltött óra alatt szinte folyamatosan a „*Dungeon Keeper* az űrben!" mondatot üvölti az arcunkba?

Azért csak nyugi. A *Startopia* sokkal több más játékokból összelopkodott ötletek halmazánál – jóval több űrbeli *Dungeon Keeper*-nél. Úgy bizony.

A *Startopia* csalafinta játék, amely menet közben jól átrázza az embert. Mire elkeződnek az igazi nagy csaták, már végeztünk az egyjátékosos küldetések felével, miközben eleinte néhány nyamvadt kémen kívül csak szeméthalmokkal kell megküzdeni. Máshogy fogalmazva: kereskedelemről és stratégiai tervezésről szóló békés játékból fokozatosan olyan békés játékba megy át, amit időnként véres, lézersugaraktól sistergő közjátékok szakítanak meg. A *Startopia* nem fogy ki az ehhez hasonló meglepetésekből: hosszú órák óta faggatjuk például a látogatókat a kívánságaikról, amikor egyszer csak felfedezzük, mennyire kellemesen emberi az animációjuk és menynyire első osztályú a szinkronhangjuk. A játék (csodálatos módon) optimálisan keveri össze az alapelemeket – a mixtúra sohasem válik értelmetlenül zavarossá vagy modorossá. A *Startopia* meglepetései között sajnos egy kellemetlen is akad: ha végigjátsszuk kiderül, hogy egy kicsit bizony rövid.

A kasvagoriaiak kitűnően beválnak biztonsági őrként, de nem szabad felidegesíteni őket.

A Mucky Foot a „*Dungeon Keeper* az űrben!" mondatot üvölti az arcunkba.



A munkásosztály grouliai sóvakondokból áll. Ha rosszul bánunk velük, kollektív sztrájkba kezdenek.

Fedélzetmesterség

Az űrállomás három teljesen különböző szintre oszlik...



A legalsó szint: energiafejlesztők és –tárolók, kórházak, kutatási és gyártási, raktározási és kommunikációs létesítmények.



A középső szint: bárok, hotelek, diszkók és „szerelmi fészkek" színes kavalkádja. Az unatkozó idegenek alsóban távoznak.



A turrakenek mindent szétszednek, amihez csak hozzáférnek – például a robotokat is.



Mindegyik idegennek szüksége van ételre, és mi lenne alkalmasabb a táplálásukra egy kajaautomatánál?



A harci aréna az egyik legkülönlegesebb épülettípus, és legalább annyian gyűlölik, mint ahányan rajonganak érte.

Hmm… Galaktikus fánk…

A gyűrű szekcióinak felülnézeti képe, a tulajdonosok színkódjaival. Éppen egy négy játékosos sandbox menet folyik, ami alig tíz perce kezdődött.



A felső csík a rendelkezésünkre álló energia aktuális mennyiségét mutatja (a játékban ez tölti be a pénz szerepét).

Itt jelennek meg az aktuális események kommentárjai és a különböző bejelentések – a skála a fenyegetően közeledő meteorrajoktól, az elhaladó kereskedőkön át, mesterünk gúnyos megjegyzéseiig terjed.

Íme a gyorstároló, ahova rövid időre elpakolhatjuk a tárgyakat, hogy szükség esetén azonnal elővehessük őket.



Hím- és nőnemű szirénekkel benépesített szerelmi fészkek gondoskodnak a magányos látogatók forró vágyainak kielégítéséről.

Sugározz karmát, Scotty!

Miközben a *Dungeon Keeper*-t gyakran nevezték *„Theme Dungeon"*-nek, őszintén szólva nagyon igazságtalan lenne a *Startopia*-t *„Theme Űrállomás"*-ként aposztrofálni. A feladatunk egyszerűen annyi, hogy felépítsünk és sikeresen működtessünk egy űrállomást: kereskedjünk, építsünk, kutassunk, terjeszkedjünk és időnként harcoljunk is. Az alapkoncepció a *Theme Park*-éra emlékeztet: az állomás látogatóinak közvetlen irányítására nem nagyon van lehetőségünk, az események menetét különböző felszerelések és építmények elhelyezésével és létrehozásával tudjuk befolyásolni. Fő bevételi forrásunk az a pénz, amit a látogatók az állomás létesítményeinek használatáért fizetnek. Megfelelő bér fejében azonban állandó munkát is hajlandóak vállalni, ami azért fontos, mert a létesítmények többségének működtetéséhez mindenképpen szükség van alkalmazottakra. Az alkalmazottak viszont nem fizetnek használati díjat, a lényeg tehát az, hogy elég munkásunk legyen a zökkenőmentes működéshez, de közben ne menjünk csődbe. Eddig OK?

Az űrállomást kilenc idegen faj képviselői látogathatják meg – mindegyik lénytípusnak különböző tulajdonságai és képességei vannak. A kasvagoriaiak például nagydarab, harcias teremtmények, akik nagyon szívesen lépnek be a biztonsági szolgálatunkba; a karmaramák ezzel szemben négykezű űrhippik, akik a biofedélzeten szeretik gyakorolni növénytermesztői tudományukat, ráadásul kedvező karmát sugároznak ha boldogok. Az idegenek többségének van egy vagy két kedvenc foglalatossága, és ha felvesszük őket automatikusan az ezeknek megfelelő helyre mennek dolgozni. Csak hogy még bonyolultabb legyen a dolog, minden egyes lénynek van három egyéni tulajdonsága is (lojalitás, elhivatottság, képzettség), melyek erősségét nullától öt csillagig terjedő skála mutatja. Ezek határozzák meg, milyen keményen dolgozik a lényünk, mennyit lóg munka közben, és mennyire jó az adott területen (milyen gyorsan végez az adott feladattal). A növekedés végül terjeszkedéshez vezet: fokozatosan egyre újabb és újabb szakaszokat csatolhatunk szintjeinkhez, így aztán ha minden jól megy végül meghódíthatjuk az egész állomásgyűrűt, és akadálytalanul haladhatunk körbe birodalmunkban. A fánk alakú állomás belső terének távolában elegáns ívet leíró közlekedőfolyosó látványa egészen lenyűgöző, és az igazi keményvonalas sci-fik félelmetesen képzeletgazdag konstrukcióit idézi fel. Bár a lépték nem igazán monumentális, szinte teljesen szabadon alakíthatjuk a teret, amitől olyan érzésünk támad, mintha korlátlan befolyásunk lenne az események menetére – vagy legalábbis nagyon közel állnánk hozzá.



Biofedélzet: a földi bioszférát utánzó üvegház, ahol jó néhány növényfajta tenyészik – ha megfelelő idegenek gondozzák őket.

Könnyen belefeledkezhetünk a grafikai finomságok élvezetébe. Veszélyes csapda…

Kattints és kérdezz

A *Startopia* igényes grafikája nemcsak esztétikailag dobja fel a dolgokat, de egyben a játékmenetre is hatással van. A menedzselős programok fejlesztői általában mindent elkövetnek azért, hogy készülő játékaiknak egyedi hangulata legyen, de a *Startopia* esetében a finoman kidolgozott animációk és részletek tényleg egyedülálló atmoszférát teremtenek. Rengeteg szemét hever szanaszét? A büszkeség mellett a továbbjutás vágya is még néhány takarítórobot beszerzésére sarkallja az embert. Ha a jobb egérgombbal kattintunk rá valamelyik lényre, a játék közeli nézetre vált, és kérdéseket tehetünk fel a kijelölt látogató vágyaival és igényeivel kapcsolatban. Vajon éhes? Egy kattintás, és már jön is a válasz: egy fejrázás (esetleg több fej rázása), egy bólintás, esetleg egy közömbös kézmozdulat vagy vállrándítás. Az igazság az, hogy az ember könnyen belefeledkezhet a grafikai finomságok élvezetébe – elnézegeti a biofedélzet tavaiban úszkálva lazító ►



A biztonsági robotnak kulcsszerepe van az ellenséges szekciók meghódításában.



Néha magányos meteorok találják el a gyűrűt, pusztító katasztrófát okozva.

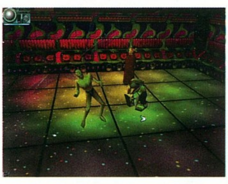
Az összes idegen és tárgy finom (vagy nem annyira finom) hatással van a többi idegenre és tárgyra.

▶ turistákat, vagy éppen azokat, akik a diszkóban rázzák a rázásra alkalmas testrészeiket. Veszélyes csapda, ugyanis a küldetésekben a békés helyzetek minden átmenet nélkül adják át a helyüket az őrült pillanatoknak.

A Mucky Foot fejlesztőinek csodával határos módon sikerült egyszerű, de hatékony kameramozgatási rendszert kidolgozni – ennek, és a letisztult kezelőfelületnek köszönhetően kellemes tempóban sajátíthatjuk el a játék irányítását és a szükséges mesterfogásokat a gyakorlatilag egyetlen hosszú tanítórészként funkcionáló 10 single-player küldetésben. Mindegyik pályán találkozunk egy újdonsággal – új lehetőséggel, technológiával vagy addig még sohasem látott helyzettel – ami azt jelenti, hogy a tanulnivalók sohasem terhelik túl az embert. Amikor viszont már mindent elsajátítottunk, meglepően összetetté válik a dolog, így aztán egy átlagos „sandbox game"-et (ugyanaz, amit az RTS-ekben általában „skirmish"-nek neveznek) többféleképpen is megnyerhetünk: meghódíthatjuk az ellenfél területét egy csomó kasvagoriai bevetésével, vagy a bevétel és a fejlesztés területén arathatunk kiütéses győzelmet drága exportcikkek előállításával és eladásával. A döntés a mienk. Ha a második lehetőséget választjuk, először egy laboratóriumot kell felépíteni (és alkalmazni néhány turrakenit, akik majd dolgoznak benne). Ezután különböző tárgyakat helyezhetünk a kutatógépekbe, hogy kiderítsük: a) hogyan lehetne előállítani az illető tárgyat a gyárainkban, b) hogyan lehetne fejlettebb változatot készíteni, c) hogyan lehetne a tárgytól függetlenül egy teljesen új technológiát kifejleszteni.



A kereskedők csak akkor jönnek, ha van űrkikötőnk – a kezelőfelület lehetővé teszi, hogy bázisunk bármilyen elemét pénzzé tegyük.



A diszkó a legfontosabb a lények szórakoztatásában, bár a helységek ritkán érik el a *Szombat esti láz* parkettjeinek színvonalát.

A szerelem fészkében

Boldogan jelenthetjük ki, hogy a *Startopia* egyáltalán nem könnyű játék. Az összes idegen és az összes tárgy finom (vagy nem annyira finom) hatással van a többi idegenre és tárgyra. A látogatóba érkező fajok képviselői általában ki nem állhatják legalább egy vagy két másik faj egyedeit, és sokan háborodnak fel bizonyos épülettípusok láttán. A puritán zedemek például lelki útmutatást adnak a többi lénynek, viszont a mélységes megbotránkozástól egészen bevadulnak, ha véletlenül betévednek a szirének (a játékos tipikus reakciója amikor először megpillantja a hölgyikéket: „Ó... én is benevezhetek egy menetre?") igencsak zaftos szerelmi fészkeibe. Ráadásul megpróbálják megtéríteni a közelükben tartózkodókat, így aztán ha nem figyelünk rájuk, ájtatos (és haszontalan) szerzetesek gyülekezetévé változtathatják át értékes munkaerőnket. A karmaramák viszont (rendes virággyerekhez illően) akkor kezdenek el tiltakozni, ha túl sok fegyver kifejlesztésére adunk utasítást. Az igazán feldühített lények fogják a motyójukat és elhagyják az űrállomást, ami azt jelenti, hogy szegényebbek leszünk egy munkással vagy egy jól fizető turistával. Emiatt a játékosok többsége valószínűleg megpróbál kiegyensúlyozott helyzetet kialakítani, de tökéletesen működő stratégia lehet a terveinkkel összeegyeztethetetlen fajok teljes mellőzése is.

A harc piszkos mestersége az igazat megvallva nem tartozik a játék legjobban sikerült elemei közé. Miután ellenségnek nyilvánítottuk valamelyik szomszédot, nincs más dolgunk mint szétégetni a területhatáron található elzárót, és harcba küldeni az összes agresszivitásra hajlamos munkásunkat (a játékban szereplő kilenc fajból öt képviselői az erőszak legkisebb jelére menekülni kezdenek) amint az elválasztó kinyílik. Az ezt követő csata automatikusan lezajlik – lézerekkel felszerelt lényeink mindenkit felszeletelnek, aki veszélyesnek tűnik. Ezután már csak le kell zárni a szekció másik végén levő kaput egy biztonsági robot segítségével, és be is fejeződött a terület elfoglalása. Jól látszik tehát, hogy a szomszédos területek lerohanásánál nem árt az óvatosság: egyrészt nem tudjuk előre, mi vár ránk a felrobbantott átjáró mögött, másrészt fel kell készülni az esetleges ellentámadás visszaverésére.

Az élettartam minden modern játék esetében fontos kérdés – bár a *Startopia* megfelelően összetett, a 10 sziporkázó egyjátékosos küldetés befejezése után sajnos nem nagyon számíthatunk hosszú távú élményekre. Ennek az oka egyszerűen az, hogy gyakorlatilag az összes multiplayer és sandbox menet ugyanazon a helyszínen játszódik. A környezet változatlansága – ami egyben a váratlan kihívások hiányát is jelenti – kisség kiszámíthatóvá teszi az átlagos *Startopia* összecsapásokat. Viszont pusztán a 10 single-player küldetés miatt is érdemes megvenni: kb. 25 órát vesznek el az ember életéből, de azok garantáltan boldog órák lesznek. PCF



Csak ha nevetek

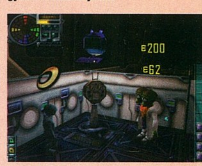
Az idegenek erősen hajlamosak a betegségekre. Építsünk kórházat, alkalmazzunk néhány dokit, és hamarosan egészséges űrállomás boldog tulajdonosai lehetünk.



„Jó reggelt, mi a panasza? Nem, azt hiszem a két fej az Ön esetében nem számít problémának."



„Semmi pánik, nem fog fájni. Nővér, kapcsolja be a Kék Fénnyel Működő Bigyót. Ne mozduljon..."



„Meg is vagyunk – utókezelésnek szedjen vitamint. Elfogadunk készpénzt, csekket és hitelkártyát is."

Startopia
10 990 Ft

Eidos — (1) 461 5700
www.automex.hu
Ha csak úgy: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-450, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló	
Black & White	95%
Theme Hospital	90%
Startopia	
Dungeon Keeper 2	85%
Theme Park Inc	81%

Pro és kontra
✓ Nagyszerű stíluskeverék
✓ Csodálatos hangulat
✓ Igazi érték
✓ Élvezetes és vicces
✗ Rövid élettartam

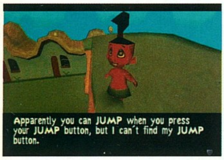
Vélemény
89%

The Emperor's New Groove

Miután megunta új ruháját, Ő Császári Fensége úgy döntött, ezután egyedül keresi meg a napi betevőt.

ELÉGGÉ NYILVÁNVALÓ, HOGY EZT A JÁTÉKOT gyerekeknek készítették. Gyerekeknek, akik a furcsa módon lámává változott császárt szeretnék irányítani, rikító tájakon át, azzal a céllal, hogy minél több érmét gyűjtsenek be – feltehetően olyan gyerekeknek, akik ennél többet nem is nagyon várnak egy játéktól.

A program az azonos című Disney film alapján készült – röviden jellemezve: túl primitív, túl egyszerű (megjegyzés a fejlesztőknek: a gyerek szó jelentése nem egyezik meg a hülye szó jelentésével) és botrányosan önismétlő. Ráadásul van néhány alapvető hibája. A főhős irányítását például eléggé nehézkessé teszi a kamera, ami egyszerűen nem hajlandó lépést tartani az eseményekkel, és néha olyan szögben áll meg, ahonnan egyáltalán nem látjuk játékbeli képmásunkat, mivel a mellette levő dolgok teljesen eltakarják. Természetesen nem állítjuk, hogy a program sima és cinikus kaszálási kísérlet, hiszen egy olyan cég készítette, amelyik túl patinás ahhoz, hogy ilyet tegyen, viszont tény, hogy ahhoz is elég nagy, hogy ne érdekelje túlságosan a dolog. Végkövetkeztetésként kimondhatjuk, hogy a *The Emperor's New Groove* nem tartozik a Disney legjobb művei közé. PCF



Régen, még az *Aladdin* idejében, a Disney képes volt kiemelkedő platformosokat készíteni.

The Emperor's New Groove 9 990 Ft
Disney (1) 450 3174
www.dynamic-systems.hu
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 4Mb-os videókártya
Ha tényleg: PII, 64Mb

Pro és kontra	Vélemény
✗ Pofátlanul egyszerű ✗ Gyenge irányítás ✗ Nem igazán tartós	35%

M – Alien Paranoia

Mi a francot jelenthet ez az M? Aki tudja...



Igazi régivágású platformos vonások.

HOPPÁ! EGY RIKÍTÓ, MESEBELI TÁJ, VALÓszínűtlen tereptárgyakkal és hatalmas fejjel felszerelt aranyos szörnyekkel – szóval megint itt van egy gyerekeknek készített játék. Nézzük gyorsan, megfelel-e a követelményeknek. Rosszul megtervezett kameramozgás, ami egy pillanatra sem képes összhangba kerülni a gyenge designt felvonultató pályákkal? Kipipálva. Önismétlő játékmenet, a főszereplő minden látható cél nélkül gyűjtöget valamit? Kipipálva. Az eredetiség teljes hiánya? Kipipálva.

Nem mintha a játék nem működne – kétségtelenül együtt van az összes hozzávaló. Az irányítás megfelelő, a hős (ha nem is túl veszélyes) eléggé fel van fegyverezve ahhoz, hogy legyőzze a bennszülötteket, és ha kedvedre van egy kis nosztalgikus platformos ugrabugrálás, simán megéri az árát, ami egyébként sem túl magas.

A baj csak az, hogy senki sem gondolt arra, hogy talán élvezetesé is lehetne tenni. Ezt már mind láttuk (évekkel ezelőtt) – ráadásul annak idején, amikor még újdonságnak számított, (sokkal) jobban csinálták. PCF



A kifinomultság valami olyasmi, amiről Akaei stábja még sohasem hallott.

M – Alien Paranoia kb. 10 900 Ft
Akaei
www.akaei.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, DirectX
Ha tényleg: PII, 250Mb merevlemez hely

Pro és kontra	Vélemény
✗ Eredetietlen ✗ Ötlettelen ✗ Érdekel ez valakit?	16%

Grouch

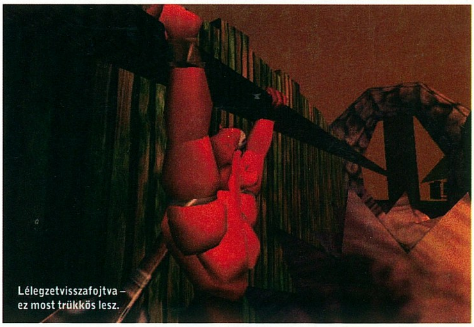
A címe alapján ebben is Jim Carrey fog idétlenkedni a megszokott stílusában...

A TÖRTÉNET SZERINT EGY BÁJOS IFJÚ HÖLgyet elrabolnak, és ránk vár a feladat, hogy boldogtalan lovagja bőrébe bújva a megmentésére siessünk. No igen, az eredetiség nem tartozik a *Grouch* erős pontjai közé, de a képregényes virtuskodás azért tartogat némi élvezetet, a fejlesztők pedig gyönyörűen mintázták meg Grouch alakjában a kissé nehézfejű kalandozó alaptípusát, aki azonban sohasem válik teljesen nevetségessé.



Grouch csodálattal bámulja a művét. Vérvörös – ez már igen.

A problémák a harccal kezdődnek. A lebukás létfontosságú – néhány kiszámított ugrástól és jól időzített sprinttől eltekintve gyakorlatilag ez a lényeg – ami bizony eléggé alapszint. A kezünkben levő fegyvert a bal egérgomb lenyomásával tudjuk meglengetni, előre beprogramozott módon – két egyszerű kombinációtól eltekintve ki is merítettük a harc témáját. Nyilvánvaló, hogy pillanatok alatt önismétlővé válik a dolog, bár a végtagok lecsapkodását és belezést szépen jeleníti meg a program – vicces, ahogy a lefejezett ellenfelek rendületlenül folytatják a támadást.



Lélegzetvisszafojtva – ez most trükkös lesz.

Más kérdés persze, hogy elfogadható-e ennyi brutalitás egy gyerekeknek szánt játékban. Egy biztos – az engine képtelen megoldani a feladatát. A kamera remeg és rángatózik, főleg amikor fontos jelentekhez érünk, így aztán a harc túlságosan gyakran válik vaktában véghezvitt próbálkozások sorozatává. A program csak fájdalmasan rövid távolságok érzékeltetésére képes napjaink elvárásaihoz képest, ráadásul a textúrák is vacakok, ami nagy baj, ugyanis poligonspórolási okokból gyakran alkalmazzák őket a helyszínek megjelenítésénél. Szóval nem egy főnyeremény, a legnagyobb baj azonban mégis az, hogy az ember folyamatosan érzi, mennyire jó játék lehetett volna a *Grouch*-ból, ha nem rontja el olyan csúnyán a sok alapvető melléfogás... PCF



Grouch az izmait tornáztatja, miközben várja, hogy megszáradjon a nagymosás.



Izompacsirta hősünk eltakarja az arcát a szégyentől, amikor a látótávolságra gondol.

Grouch kb. 6 300 Ft
Akaei 020 8591 1125
www.akaei.com
Ha csak úgy: P200, 64Mb, DirectX, Win9x/ME/2K
Ha tényleg: PII, 200Mb merevlemez hely

Pro és kontra	Vélemény
✓ Olcsó ✓ Vonzó ✗ Vérlázító látótávolság ✗ Önismétlő ✗ Gyatra engine	64%



Train Simulator

Ki ne akart volna gyerekkorában mozdonyvezető lenni?

NA NE MÁR, MI EBBEN A NAGY cucc? Egy vonatvezető-szimulátor – csak megállunk, aztán elindulunk, aztán megint megállunk, aztán... Ki a fene venne meg egy ilyen uncsi, MÁV-os beütésű játékot?

Tegyük fel, hogy Te is „normális" vagy, akárcsak mi. Nem érdekelnek a vonatok, és nem tartod őket romantikusnak. Egy hullámhosszon vagyunk tehát, de a *Train Sim* azért a mi számunkra is tartogat izgalmakat.

Ha nekiülünk, kiderül, hogy: a) nem is olyan könnyű vonatot vezetni; b) sokkal poénabb, mint gondolnánk; c) ez a játék egészen bejön...

Edzőpályák

A *TS* célja ugyanaz, ami ősatyjának, a *Flight Sim*-nek volt a repülőkkel: pontosan, eredeti helyszíneken és valószerű küldetésekkel visszaadni a vonattípusokat. Sinkanzent vezetve sivíthatunk végig a japán elővárosokon, tehervagonokat húzhatunk át Amerika égbe szökő hegységein, vagy akár az 1920-as Flying Scotsmannel is zötyöghetünk egy angliai mellékvonalon.

Hat útvonal és 9 mozdonytípus van, amelyek vezetőfülkéje (a Microsoft szerint) teljesen valós. Ezeket tetszés szerint variálhatjuk – minden vonalra megvan az odavaló vonat, de a Flying Scotsmant vezetni Tokió külvárosában például egész különös élmény.

> **Nem kell vasútmániásnak lennünk, de fontos a játékhoz a gyakorlatias gondolkodás**

Három mozdonytípus jelenik meg a játékban: villany-, diesel- és gőzmozdonyok. Akárcsak a *Flight Sim* esetében, itt is az egérrel változtathatunk az irányítószerveken, ill. a jó néhány billentyűparancson.

Talán még a (rendszerint rövidebb elővárosi vonalakon futó) villanyvonatok igazolják legjobban a megy-megállmegy elméletet. Mivel csak gyorsítanunk és fékeznünk kell, gyorsan végigzümmöghetünk a vonalon utasainkkal (persze késésben). Ezek a leggyorsabb szerelvények – a 200 km/h sebességet is elérik – ezért velük a leglátványosabb kisiklani is. Ilyenkor azonban nincs tűz, vagy tömegbaleset.

A dieselek már trükkösebbek, hiszen sokféle fékjük és rejtélyes ketyeréjük van. A legösszetettebb kihívást azonban kétségtelenül a két gőzmozdony jelenti. Már az is sikerélmény, ha el tudjuk indítani ezeket a makrancos masinákat. A megfelelő helyen megállni velük pedig szinte művészet.

Tartsd a menetidőt

Bár a free módban sebességkorlátozás nélkül döngethetünk végig bármelyik pályán, az Activities mód érdekesebb kihívásokat rejt. Mindegyik vonalon más feladatot kapunk, amely egy adott mozdonyra, szerelvényre és menetrendre vonatkozik. Például előfordulhat, hogy egy tömött személyvonatot vezetünk az USA északnyugati területein, teherkocsikat viszünk ipari övezetek felé, vagy épp a királyi család egyik kényes ülepét szállítjuk az Orient expresszel.

Menet közben folyamatosan értékelik a teljesítményünket. Be kell tartanunk a sebességkorlátozásokat és a vasúti jelek utasításait, de más tényezők is behatással vannak. Ha túl keményen fékezünk, csökken utasaink komfortérzete, vagy épp eltörik a tehervagonok csatolása, és az értékes rakomány a töltésen landol.

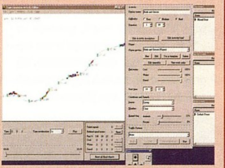
Sok mindenre oda kell figyelnünk, így a segédletek – pályafigyelő, stb. – tényleg jól jönnek. A legjobb dolog az

S-s-s-sínt tervezhetünk

A Microsoftnak köszönhetően pályákat, vonatokat és küldetéseket szerkeszthetünk a rendelkezésre álló eszközök segítségével. Azonban vigyázzunk – ez nem kevés időbe telik...



A Route Editor (3D pályaszerkesztő) elég macerásnak tűnik. Sok idő rámegy, amíg az alapokból létrehozunk egy új vasútvonalat.

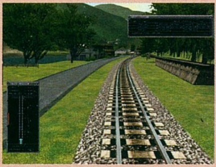


Az Activites Editor (küldetésszerkesztő) kevésbé ijesztő, és új kalandokat kreálhatunk vele. A szerkesztők jócskán megnövelik a *Train Sim* élettartamát.

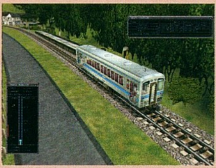
Hív a vasút, vár a MÁV



1 Érdemes indulás előtt megnézni a menetrendet és a szolgálati utasításokat – előbbi az utasokkal, utóbbi pedig a szállítandó tehervagonok típusával és sorrendjével kapcsolatos.



2 Kapcsoljuk fel a Next Station képernyőt, hogy lássuk, időben vagyunk-e. Ha nem lassítunk a kanyarban, még a végén kisiklunk. Persze egyszer érdemes ezt is kipróbálni.



3 Korán értünk az állomásra. Az Enterrel letehetjük és felvehetjük az utasokat (bár nem látjuk őket). Ennek időtartama attól függ, milyen messze vagyunk a perontól.



4 A sebességkorlátozás ellenére a végállomásra is idő előtt érkeztünk. Ez a küldetés egyszerű volt, a gőzmozdonyokkal azonban csak kínkeservesen tudjuk tartani az időt.



A két gőzmozdonynak a legszebb a látványa és a hangja, de állati nehéz rendesen vezetni őket. Elvégre is, ez egy szimulátor.



Számos segédeszközünk van, amelyek megjelennek a képernyőn is. Ez persze nem túl valószerű egy vérbeli sim-rajongó számára.

operációs jegyzet, amely felsorolja a feladatokat, a menetrendet és az összes idevágó billentyűparancsot.

Bár nem hibátlan, a *TS* látványvilága jól sikerült. Minden útvonalat szépen ábrázolt környezet övez, és a vonatokat is kifogástalan részletességgel rajzolták meg.

A színek évszakonként változnak, a nappalból éjszaka lesz, s a mozdonyteljesítményt befolyásoló időjáráselemek (eső, hó) is megjelennek. Sok az irányítható, belső és külső kameranézet; még a személyvagonokból is szemlélhetjük az utazást. A hangeffektek valószerűségére sem lehet panaszunk.

Elég izmos PC kell ahhoz, hogy mindent kihozzunk a grafikából. Amikor az összes látványelem be volt kapcsolva, 800 MHz PIII-unk egy GeForce3-al 20 fps-t teljesített külső nézetben, 1024 x 768 x 32 bitnél. A grafikai opciókat azonban kedvünkre állítgathatjuk.

Furamód steril

A *Train Sim* világa furamód sterilnek látszik – főleg, mert hiányoznak belőle az emberek. A személyjáratok esetében sincsenek emberek a peronon, bár felvesszük és letesszük őket. Még néhány alibi bitmap is jobb lett volna a semminél.

Ami azonban legjobban hiányzik a játékból az a jutalom, ill. az előrehaladás érzése. Persze ez egy sim, így nem várhatunk bónuszokat, de a fejlődés erősebb érzete azért jót tenne.

Például, ha csak nem törjük ripityára a vonatot, a küldetéseket különösebb nehézségek nélkül végigvihetjük. Az „operációs hibákat" a végén bejegyzik a naplóba, de ennek semmiféle következménye nincs.

Hiányzik a felvétel és visszajátszás lehetősége is (á la *Flight Sim*), így nem dicsekedhetünk el úttörővasutas barátainknak, és hibáinkat sem látjuk.

Nem kell vasútmániásnak lennünk ahhoz, hogy a legtöbbet hozzuk ki a játékból (vidéken sihuhuzni nem túl fárasztó), de fontos a játékhoz a gyakorlatias gondolkodás. Néhány küldetés pedig kifejezetten kimerítő. A *Train Sim* azonban mindezzel együtt is meglepően élvezetes, pár órára mindenképp leköti az embert. PCF



„Hölgyeim és uraim, sajnálattal közöljük, hogy a vonat kisiklott. Kérjük őrizzék meg nyugalmukat, a hiba elhárításán már dolgozunk!"

Train Simulator
Kb. 20 000 Ft

Microsoft
www.microsoft.com/games/trainsim

Ha csak úgy: PII 250, 32 Mb, 500 Mb HD
Ha tényleg: PIII, 64 Mb, 1,8 Gb HD, 3D kártya

Napló

Flight Simulator 2000	88%
Railroad Tycoon 2	82%
Train Town	79%
Train Simulator	
F1 Simulator	76%

Pro és kontra

- ✓ Igényes képek
- ✓ Élvezetes
- ✗ Kevés a mozdony
- ✗ Erős PC kell hozzá
- ✗ Könnyű küldetés

Vélemény

78%



Conflict Zone

Küldd el borotválkozni a közlegényeket, mert az egész világ láthatja őket a TV-ben.

Parancsára, uram!

Ahogy egyre előbbre jutunk a hadjárat küldetéseiben, egyre több – maximum négy – parancsok segítségét vehetjük igénybe. A parancsnokok számítógép irányította szereplők, akire rábízhatjuk a kisebb súlyú feladatokat, miközben a fő célkitűzésekkel és a legfelsőbb szintű taktikai döntések meghozatalával törődünk. Vagyis miközben az ellenfél főhadiszállását próbáljuk megtalálni, a bázisunk védelmét ráhagyhatjuk az ügyeletes parancsnokra, aki kiépíti a védelmet, miközben felderítő úton vagyunk.

Azonban nem árt az óvatosság, mert mindegyik főtiszt egyéni erényekkel és hibákkal rendelkezik, amelyek egyes feladatokra ideálissá, másokra viszont teljesen alkalmatlanná teszik őket.

A VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA MŰFAJA EGY évszázados tölgyhöz hasonlóan terebélyesedik. Az FPS mellett az RTS vált a PC-s játékprogramok meghatározó műfajává, azonban hiába lesz egyre több ága a fának, ha az új hajtások kísértetiesen hasonlítanak egymásra és közös ősükre, a *Command & Conquer*-re – az ember kísértésbe esik, hogy hagyja az egészet, és inkább máshol nézzen körül eredeti ötletek után kutatva. Végül is úgy tűnik, hogy ettől a műfajtól már nem nagyon várhatunk újszerű megoldásokat.

A *Conflict Zone* egészen váratlan helyről érkezik, viszont sikeresen ébreszti fel Miss RTS Csipkerózsikát. A játékot az MI gurunak számító MASA készítette, azzal a céllal, hogy kipróbálják a cég elvben csúcsszuper MI engine-jét.



A hivalkodásmentes kezelőfelület és a zoomolási lehetőség miatt csodálatos rálátás nyílik a vérontásra. Nyomás!



A távolságtartó és realisztikus látómező miatt, a csaták megnyeréséhez fontos kihasználni a szintkülönbségből fakadó előnyöket.



A hegytetőre telepített tüzérség a rakétásokkal együttműködve elképesztően pusztító lehet, ha komolyra fordul a helyzet.

Légió mindhalálig!

A játék a megszokott alapokon nyugszik: két oldal, a jó és a rossz harcol a végső győzelemért egy, a közeli jövőben kitörő konfliktusban, egyéni jellegzetességekkel bíró tankok, gyalogosok és tüzérségi egységek légióinak bevetésével. Építsd ki a bázist, képezd ki az osztagokat, aztán keresd meg az ellenséget és pusztítsd el. Eddig minden változatlan. A *Conflict Zone* a nyersanyag-gazdálkodás területén szolgál jelentős újdonságokkal. A különböző bányászmasinák érintetlenül porosodnak a hangárban – helyettük a média biztosítja a növekedést és a terjeszkedést, vagyis az ehhez szükséges forrásokat.

Akármelyik oldallal is vagyunk, meg kell tanulnunk felhasználni a médiát céljaink propagálására – így juthatunk még több pénzhez és ezáltal nagyobb katonai erőhöz. Ha az IPC nevű nemzetközi békefenntartó erőt választjuk, tudatában kell lennünk annak, hogy a kamerák minden lépésünket filmre veszik, és biztosítanunk kell, hogy a falvak és a civilek sértetlenül vészeljék át a vérontást. A GHOST emberei viszont azért küldenek minél több operatőrt a csataterekre, hogy megörökítsék fantasztikus győzelmeiket, növelve saját hírnevüket és gyengítve az IPC-ét. A média által biztosított lehetőségek eltérő filozófiájú kihasználása lenyűgöző taktikai csatákat eredményez. Az IPC például – a civil áldozatok számának minimalizálása miatt – gyakran kényszerül arra, hogy a könnyűgyalogsággal vegye be a falvakat, ahelyett, hogy a tüzérséggel porig bombázná az ellenséget. A GHOST viszont abban érdekelt, hogy az IPC minél nagyobb erőkkel támadja ugyanezeket a falvakat, így lehetetlenítve el ellenfelét a világ közvéleménye előtt.



Építs egy menekülttábort, küldj mentőhelikoptert a védtelen civilekért, és figyeld az ICP népszerűségi indexének emelkedését.

A *Conflict Zone* a nyersanyag-gazdálkodás területén hoz jelentős újdonságokat.

Ground Control, reszkess

A játékban a nagyfokú realizmus újszerű elemekkel ötvöződik – ezek közé tartozik például a parancsnokok szerepeltetése, ami nagyban megkönnyíti az alapszintű feladatok elvégzését – ráadásul gyönyörű 3D-s külsőbe csomagolták. A legkülönösebb az egészben az, hogy bár a fejlesztő MI szakértőnek számít, pont ezen a területen jelentkeznek szembetűnő problémák. A gép nehézkesen irányítja a csapatait, a tankok rosszul helyezkednek és rengetegszer kerülnek reménytelen helyzetbe. A csapatok hajlamosak az öngyilkos manőverekre: a visszavonulás helyett inkább a biztos pusztulásba vezető támadást választják, annak ellenére, hogy a fejlesztő állítása szerint mindegyik egység egyéni karakterrel bír, és teljesen mentesen a sablonos gondolkodástól.

Az előbb felsorolt hibák nélkül a *Conflict Zone*-t főhely illetné meg az RTS-ek asztalánál. A rajongók azonban jelen állapotában is érdekesnek és izgalmasnak találhatják a régi téma újszerű feldolgozását. PCF

Conflict Zone
kb. 12 400 Ft
Ubi Soft
www.conflictzone-thegame.com
Ha csak úgy: PII-300, 128Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII-500, 128Mb

Napló

Shogun: Total War	91%
Ground Control	89%
Conflict Zone	
Dark Reign 2	84%
Sudden Strike	83%

Pro és kontra
- ✓ Újszerű ötletek
- ✓ Lehengerlő 3D-s tájak
- ✓ Letisztult kezelőfelület
- ✗ Problémás MI
- ✗ Túl kevés multiplayer pálya

Vélemény
84%



„Megölhetsz, de újra itt leszek öt másodperc múlva, úgyhogy minek?"



A repülő koponyák olyan gyorsan újratermelődnek, hogy okosabb elfutni, mint harcolni velük.



Az élőhalott cserkészek egészen új értelmet adnak a táborozásnak az *Evil Dead*-ben.

Evil dead: Hail to the king

Évekkel az utolsó film után a horror kult-sorozat végül megérkezett PC-re is. Vajon megérte a várakozás?

Bruce-bónusz?

Ez a második legjobb dolog az *Evil Dead 4* után – hirdeti a Bruce Campbell idézet a plakátokon. Tekintve, hogy egyelőre az *Evil Dead 4* még nem készült el, ez olyan, mintha azt mondanánk: „Jobb, mint a *Hamlet 2*". Igazság szerint a *Hail To The King*-nek sikerül valamit visszaadnia a filmek hangulatából: hűségesen felidézi a helyszíneket, a történet pedig – már amennyi van – a *Sötétség serege* után folytatja. A szokásos Ash beszólások is sikerrel fűszerezik a játékot, az eredeti Campbell idézetekkel együtt, de anélkül a varázslatos energia és képzelet nélkül, amely a sorozatot kultuszfilmmé emelte, sajnos a játék nem rúghat labdába.

Ezek után csak abban reménykedhetünk, hogy az *Evil Dead 4* valóban jobb lesz a *Hail To The King* filmváltozatánál! Mutassátok meg fiúk!

A dobozon az áll: „3D gyorsító szükséges". Egész pontosan mihez szükséges? Part menti sétákhoz, romantikus hangulatban? A játék egy fix nézőpontú túlélő-horror, és mind pontosan tudjuk, hogy a nézőpont-ugrások ellenére ezt azért találták fel, hogy megspórolják maguknak a 3D-számításokkal járó fáradságot.

Gyerünk!

Döbbenetes, milyen gyengén sikerült Ash modellezése – hol a sorozat védjegyének számító hegyes áll? Bárki lehetne az a láncfűrészes figura. Emellett az egésznek olyan a hangulata, mintha az utolsó pillanatig nem hitték volna, hogy megszerezhetik Bruce Campbellt. Valóban, nem is hangzik olyan lelkesnek, hogy szerepelhet: legendás beszólásai olyan unottan és élettelenül csengnek, hogy a rajongók is csak különlegességképpen fogják elmenteni a hangmintákat.

Az *Evil Dead* harcrendszere rettenetesen unalmas, és dühítően nehéz, és maga a játék sem bizonyított: talán egy utolsó pillanatban hozott döntés alapján változtatták meg a nehézségét, hogy ne lehessen olyan gyorsan befejezni? Az októl függetlenül a halottak – akik idegesítően szögletesek és kevés poligonból állnak – nevetséges mennyiségű sérülést képesek elviselni, mielőtt elpusztulnak (újból), és sokuk olyan gyorsan újratermelődik, hogy akár ne is fáradoztál volna kiirtásával. Megölésükért legtöbbször valami elenyésző egészség-bónuszt kapsz, de mivel a harc közben nyilván egy csomó egészséget vesztettél, nem is beszélve az értékes lőszerről, ennek mi az értelme? Sokkal okosabb elkerülni a harcot, és rohanni – ami elég gyatra élmény, ha egy élőhalottas lövöldözős játékról van szó.

> **„A halottak – idegesítően szögletesen és kevés poligonból összerakva – nevetséges mennyiségű sérülést képesek elviselni."**

Majd máskor...

Csak hogy maradék reményeidet is összetörjék a játékban történő előrejutással kapcsolatban, az állás elmentése olyan fárasztóan bonyolult, amennyire csak lehet. Nem elég, hogy rá kell lelned a játékban igen szellősen fellelhető mentési ládákra, még nálad kell legyen egy a hasonlóan ritka szalagokból is; említettük, hogy ez utóbbiból egyszerre csak egy lehet nálad? Mivel abbéli esélyeid, hogy valamely nehezebb ponton elmenthesd a játékot, így nullára csökkentek, rákényszerülsz, hogy a játék egyes részein újra és újra végigkínlódd magad.

A játék legjobb része a nyitó jelenet, amely Campbell hangjával, gyors tempójával, groteszk humorával olyan, akár egy mini *Evil Dead 4*. Talán a dobozra a következő figyelmeztetést kellett volna ráírni: „Csak megszállott *Evil Dead* rajongóknak". PCF

Evil dead: Hail to the king
Kb. 14 000 Ft
F THQ
I www.evildeadgame.com
Ha csak úgy: PII 300, 64 Mb RAM, 3D kártya
Ha tényleg: PII 400, 96 Mb

Napló	
Resident Evil 3	84%
Alone in the Dark	78%
Cliver Backer's Undying	76%
The Typing Of The Dead	69%
Evil dead: Hail to the king	

Pro és kontra
- ✓ Jó nyitójáték
- ✗ Rossz kivitelezés
- ✗ Kiegyensúlyozatlan
- ✗ Gyakran nevetséges
- ✗ Idegesítő

Vélemény
55%

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Folyamatosan romló elmeállapota ellenére tippmesterünk valahogy kiverekedte magát a kényszerzubbonyból, és az orrával gépelte le a most következő sorokat.

Online tippek



Black & White Center

Ez a kitűnő oldal tippekkel és stratégiai tanácsokkal szolgál, de leginkább a részletessége miatt érdemes meglátogatni. *B&W* megszállottaknak kötelező. **www.bwcenter.com**



The Guide

Robert Hagenström monumentális használati utasításának mérete jelenleg több, mint 100K, és ez színtiszta szöveg. Valami ilyesmit hívnak elkötelezettségnek. Minden, amit csak tudni szeretnél. **www.planeblackandwhite.com/theguide/**



Many Shades of Grey

Huh. A design, a nyelvtan és a helyesírás nem tartoznak az MSG csapat erényei közé, de a játék mélységeiben és a *B&W* közösséggel kapcsolatos eseményekben otthon vannak. **www.geocities.com/darksaber332000/**



Tropico

Ⓕ Take 2 PCF (80%)

Van egy tervünk. Összegyűjtöttünk egy csomó, számunkra teljesen érdektelen sajtóanyagot, és már fel is építettük belőlük saját különbejáratú papírmasé köztársaságunk egy nyolcadát. Azt tervezzük, hogy elrepülünk vele valami jó forró helyre, lerakjuk, és diktátorként uralkodunk felette. Hurrá!

Csak attól félünk, hogy idővel valaki kivág egy fát, és a belsejében talál egy papírdarabot a következő szöveggel: „Az Izé & Bigyó cég teljes körű NAS aggregációs megoldást dolgozott ki a virtuális alkalmazástárolás hatékonyabbá tételére" és ebből rögtön kiderül, hogy kamu az egész. Na jó. Játék közben tartsd lenyomva a [ctrl]-t és gépeld be a kódokat – egy pillanat alatt utolérhetsz minket a vérengző zsarnokoskodásban.

Pesos	20000 dollár
Contento	A boldogság index 10 ponttal emelkedik

Sprint Cars

Ⓕ Take 2 PCF (54%)

Igen, igen! Körbe-körbe száguldani a sárban. Micsoda élvezet! Várjunk csak, éppen ellenkezőleg. Körbe-körbe rohangálni a sárban egyáltalán nem jó – inkább unalmas és idegesítő. Az általunk élvezetesnek tartott dolgokhoz mindenesetre a leghalványabb köze sincs. Bár tökéletesen értjük, hogy egyesek miért találnak perverz örömöt abban, ha nyakig beteríti őket a barna trutyi, szeretnénk, ha nem a kertünkben élnék ki a szenvedélyüket. A nyulunknak például teljesen elment az étvágya. Biztos a kipufogógáztól… Szóval ha elakadtál ebben a förtelemben, bizonyára jól jön néhány csalás. Kapóra jönne egy millió dollár? Igen? Kitűnő. Kezdj új karriert, névnek írd be ezt: **MEGASAXON**, és fáradj a kasszához.

Insane

Ⓕ Codemasters PCF (85%)

A Bolondok Országa jó hely lehet. Egy csomó nyuszi, mágikus békák, kavargó színek és egy rakat terepjáró, amelyek szinte elepednek azért, hogy kilőhessenek valamit. Például egy fát. Vagy egy zászlót… Akármi is a célpont, biztos lehetsz abban, hogy a létező legugrabugrálósabb, legvalószerűtlenebbül laza stílusban trafálják el.

Ha még rázósabbá szeretnéd tenni a játékélményt, miért ne próbálkoznál néhány extrával? Írd be a csalásokat a főmenüben, és mindjárt meglátod mire gondoltunk.

INEEDMORECARS	Minden hozzáférhetővé válik. (kiv. generátorok)
GOKARTZ	Kis kerekek
BIGFOOTZ	Nagy kerekek
BIGHEADZ	Nagy fejek
BOXERZ	Hatalmas kéz és láb

FIFA 2001

Ⓕ EA Sports PCF (91%)

Ha még nem fedezted fel azokat a programhibákat, amelyekkel tökéletesen paffra lehet vágni a *FIFA 2001* kihívásait, ez a dolog pont neked való. Alakíts egy csapatot és nevezd el „Dreamers"-nek. Két játékosnak add a következő neveket: ***everyshot*** és ***isagoal***.

Gunlok

Ⓕ Virgin PCF (81%)

Jól tudjuk, hogy a *Gunlok*-ban nem olyan könnyű megtalálni az erősebb fegyvereket, mert a játék későbbi részeiben vannak elrejtve. Ha rögtön az elején meg akarod kaparintani őket, hívd le a konzolt a ['] megnyomásával és írd be a **GIVE (szereplő neve) (fegyver neve)** kódot. Tehát ha például Gunlock-ot a Nanofrag-gel szeretnéd felszerelni, a következőt: **GIVE GUNLOK NANOFRAG**.

Játssz úgy, mint a *PCF* munkatársai!

Ebben a hónapban a *Star Trek Away Team* kerül bonckés alá.

① A vulkán elme-egybeolvasztást használva csalogassuk az ellenfeleket a célkeresztbe, aztán végezzünk velük. A telepatikus kapcsolatot viszont mindenképpen szakítsuk meg a ravasz meghúzása előtt, mivel amíg fennáll, a vulkánok osztoznak a másik felet ért sérülésekben.

② A borgok nehezen célozzák be a mozgó ellenfelet. A fegyvereik erősek, viszont ha nyílegyenesen repülünk át előttük, elsőre szinte biztosan elhibáznak.

③ A borgok a távolságérzékelős aknákkal sincsenek nagy barátságban, tehát mindig rakjunk le egy aknát, amikor kimegyünk egy ajtón.

④ Az elme-egybeolvasztás borgok ellen nem működik, és a fézertüzet is nagyon jól bírják. Viszont mivel részben gépi testtel rendelkeznek, egy elektromágneses impulzussal alaposan kikészíthetjük őket.

⑤ Rejtsük el a nyomokat. Ha a katonák holttestekre bukkannak, azonnal riadót fújnak. A hullákat vagy jelöljük meg felsugárzásra, vagy csaljuk az áldozatot egy félreeső helyre, mielőtt végeznénk vele.

⑥ Használjuk az [enter]-t az idő megállítására – ez itt nem számít csalásnak! Sőt, néhány lopakodós küldetést csak úgy lehet teljesíteni, ha pause után elhelyezzük az embereinket.

⑦ Célravezető módszer lehet csapatban rárontani az ellenségre, és mindegyiküket megbénítani. Gyorsabban megy, mint az ölés, mivel ilyenkor mindegyik csapattag egy-egy ellenfelet intézhet el. Az elájult fickók viszont két-három perc alatt magukhoz térnek, és üldözőbe vesznek.

⑧ Ha egyszerre jelöljük ki az összes egységünket, automatikusan a standard fézerre váltanak. Tehát ha azt szeretnénk, hogy mindegyikük a saját speciális fegyverével induljon harcba, mozgassuk őket egyesével.

⑨ A túlhevül fézer alkalmi kézigránátnak is kiváló. Ha beindul a túlterhelési ciklus kb. 10 másodpercünk marad a robbanásig.



Age of Sail II

Ⓕ Take 2 PCF (55%)

A vitorlázás kora kettő. A kismotorhoz meg minimum 14 kell, hogy az autóvezetésről ne is beszéljünk. Sajnos pillanatnyilag mintha kissé halovány lenne a humorunk. Ahogy az *Age of Sail II* is halovány a csalásokat nézve. Igazából csak egy van, az viszont igazi gyöngyszem – bármelyik küldetést megnyerjük, ha játék közben begépeljük ezt: **QSWW**.

Superbikes 2001

Ⓕ EA PCF (77%)

Ok. Semmi mellébeszélés, jöjjenek azonnal a csalások. A következőket a név helyére kell beírni:

EAPOWER	Extra sebesség
GRIPPY	Erősebb tapadás
STOPPY	Extra fékezőerő
LAGUNA	Nagy fej, kéz és láb

Ráadásképpen elárulunk egy trükkös módszert a versenyek megnyeréséhez: **PLEASEMAKEMEWIN**. Ezután játsszuk le a futamot, és a végén csodálatos módon első helyezettként írják ki a nevünket. Elegáns.





PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

Kontroll csoport

Fotó: Philip Sowels

Dobd a sutba a billentyűzeted – ilyen elavult perifériákkal már nem izgalmasak a legújabb játékok. E havi Szupertesztünkben a lehetséges alternatívákról tudósítunk.

E havi Szupertesztünk szerzője kissrác kora óta megszállott játékos, és szerinte az volt a legjobb, amikor jobbra-balra kellett rángatni a joyt a Decathlonban.

LÉGY ÜDVÖZÖLVE A JÁTÉKKONTrollerek birodalmában! Őszinte sajnálattal gondolunk azokra az évekre, amikor is a PC-k nehézkessége (telepítési problémák, kontrollerek hiánya stb.) miatt sokan úgy döntöttek, hogy ha játszani akarnak, inkább egy konzol előtt töltik el azt a néhány szabad órát. Az installálás nehézségei, a kompatibilitási zavarok és a PC tulajdonosokra rákényszerített vég nélküli upgrade-ek odáig vezettek, hogy a technológiai alsóbbrendűség ellenére a játékgyártóknak jobban megérte konzolra fejleszteni.

Pedig manapság ez már másképp is lehetne. Azok a gamerek, akik örömmel veszik kézbe a PlayStation kétszarvú kontrollerjét, valószínűleg igencsak elhúznák a szájukat, ha egy hatalmas force feedbackes botkormánnyal kellene PC-s játékokat játszaniuk, egy gamepaddel viszont már könnyebben megbarátkoznának. Ugyanez vonatkozik azokra is, akik szívesen játszanak ugyan PC-n is, de eddig csak a billentyűzetet használták erre a célra.

Az utóbbi évek új irányt hoztak a PC-s perifériák fejlődésében. Az újító szándékú gyártók ösztönzésére a fel-

A felhasználók rájöttek, hogy nem kell minden játékot billentyűzettel irányítani.



Zsargon

- **D-pad:** A gamepadek nyolcállású kapcsolója. Azért „directional", mert arra megyünk, amelyik gombot nyomjuk.
- **Hat-kapcsoló:** Egy mini D-pad, általában a botkormány tetején. Sok terméken látni ilyet, de kevés játék használja.
- **Nintendo-szimptóma:** Ha rendszeresen hajnali 4-ig játszunk a Tekken 3-mal, hamarosan fájdalmas vörös hólyagok jelennek meg a hüvelykujjunk két oldalán. Sega-szimptómának is nevezik.
- **Erő-visszacsatolás:** Egyes gamepadeknél és botkormányoknál használt effektus. A lényege, hogy játék közben bizonyos helyzetekben „beremeg" a kontroller.
- **Tolóerő-szabályozó:** Throttle – egy kar vagy potméter, amellyel a játékokban a sebességet szabályozhatjuk.
- **USB:** Universal Serial Bus – a perifériák csatlakoztatásának legelterjedtebb szabványa. Az előnye a gyorsaság és a megnövelt adatátviteli sebesség.

használók is rájöttek, hogy nem kell minden játékot billentyűzettel vagy a sarki PC-boltban kapható másodosztályú botkormányok valamelyikével irányítani. Az erő-visszacsatolás az elmúlt néhány évben alaposan felkavarta a kontrollerek állóvizét, és az új típusú gamepadek, illetve egerek is sok érdekes újdonsággal örvendeztettek meg minket. A legnagyobb jelentőségű változást mégis az USB hozta. Most, hogy a perifériák megfelelő mennyiségű áramot vehetnek fel a nekik rendelt portból, egyre nagyobb tudásra tesznek szert, egyre több gombnak szorítanak helyet rajtuk, így már jó ideje sokkal többre képesek, mint bármelyik konzolos kontroller.

Úgy tűnhet, mintha a konzolosok ellen beszélnénk, pedig egyáltalán nem. A PC-s felhasználók egyébként is sokkal érettebbek annál, mintsem hogy örömüket leljék más platformok becsmérlésében (igaz, kedves Mac-tulajdonosok?). De ahhoz is túl jók vagyunk, hogy még mindig a billentyűzettel nyomuljunk kedvenc játékainkban. A nyílbillentyűk korszaka végleg leáldozott – bármilyen műfajú játékokat szeretünk, igenis megérdemlünk végre egy tisztességes kontrollert. Ha pedig te éppen azok közé tartozol, akiket nem villanyoz fel egy ormótlan karó markolása, sem egy kétszarvú, gombokkal teli gamepad eszeveszett nyomkodása, akkor reméljük, hogy e havi Szupertesztünk meghozzák a kedved a markoláshoz és/vagy a nyomkodáshoz. ▶

Hogyan teszteltünk

Természetesen hevesen tiltakoztunk, amikor játékkontrollerek tesztelésével bíztak meg minket. Ugyan kinek lenne kedve egész nap gamepadeket próbálgatni a Tony Hawk's Pro Skater 2-vel?! Hát nekünk nem, az biztos. És a (nemsokára részletesen is bemutatott) repülőgép-szimulátorok is fényévnyire vannak attól, hogy akár a kisujjunkat megmozdítsuk miattuk holmi botkormányok kedvéért. Az Ubi Soft kitűnő F1 Racing Championship című programját pedig végképp nem akartuk órákon át nyaggatni csak azért, hogy kiderüljön, mit tudnak a legújabb kormánykerekek. Arról pedig, hogy mit szenvedtünk a Virtual Pool 3-mal, a Black & White-tal és a Counter Strike-kal, inkább ne is beszéljünk.

Na jó, annyira azért mégsem szenvedtünk, de a Nintendo-szimptóma igenis kifejlődött rajtunk. Minden perifériát egy órán át teszteltünk: ez összesen 15 órát jelent, ám ha a telepítést is hozzáadjuk, több napra rúg a kontrollerek társaságában eltöltött idő. Még szerencse, hogy néhány gyártó olyan meghajtóprogramot ad, amelyik a cég mindegyik termékével használható...

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy e havi Szupertesztünk nem az összehasonlítás jegyében készült. Egyetlen botkormány sem lehet jobb egyetlen kormánykeréknél sem, mivel különböző dolgokra jók. Ennek ellenére alaposan megvizsgáltuk őket, és igyekeztünk százalékban kifejezett véleményt mondani róluk.

InterACT Real Feel Pool Shark



A Real Feel Pool Shark minden idők legabszurdabb játékkontrollere.

NEM ÁRT, HA EGY FÉRFIEMBER OTThonosan mozog a pool vagy a snooker világában. A legtöbb ilyen témájú PC-s programban az egér ide-oda mozgatásával viszonylag jól lehet imitálni a dákó használatát, de ha ezután kedvenc kocsmánkban akarunk bizonyítani, nemigen számíthatunk PC-n megszerzett képességeinkre. Az InterACT Real Feel Pool Shark nevű hardvere ezt a deficitet próbálja meg csökkenteni.

A Pool Shark lényege az, hogy a mellékelt műanyag pálcát a készülék tetején végighúzva vezérelhetjük a játékokban lévő dákót. Az elképzelés a *Virtual Pool*-sorozatban kiválóan működik (a Pool Sharkhoz megkapjuk a *Virtual Pool Hall*-t): a sebesség és az érzékenység is valósághű. Jó érzés végre egy igazi dákóval játszani, de mégis furcsa, hogy bár dákó van, labda viszont nincs.

A szerkezet egérként is használható, de a gombok elhelyezése nem különösebben szerencsés. A Pool Sharkot igazából csak azoknak érdemes megvenni, akik megszállottjai a biliárdasztalnak. A többiek csak a pénzüket és az idejüket vesztegetik vele.

InterACT Real Feel Pool Shark Kb. 8 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
InterACT	✓ Ilyen még nem volt	66%
www.interact-acc.com	✓ Poolozni jó	
	✗ Másra nem	

Logitech iFeel Mouse



Az iFeel Mouse eddig új dimenzióval gazdagítja a Windowsos műveleteket.

A LOGITECH MUTATÓESZKÖZE EGY olyan optikai egér, amely bizonyos helyzetekben a gamepadekhez hasonlóan rezegni is képes. A rezgés hasonlít az erő-visszacsatolásra, csak sokkal gyengébb annál: az iFeel rezgés közben még a legnagyobb fokozaton sem mozdul el, csak zúg, mint egy asztallapra helyezett vibrátor. A Logitech egerének újítása a játékokban sem túl meggyőző (mi a *Soldier of Fortune*-nel próbáltuk ki – a TouchSense-technológiát ezenkívül nem sok más játékprogram támogatja). A motort nem lehetett nagy teljesítményűre tervezni, hiszen az USB-portról veszi fel az áramot, óriási erőhatásokat így nem is várhatunk tőle.

Amit mégis nyújt, az így is elfogadható: különösen a textúrázott felületek érzékeltetése tetszett. Az egér fogása jó (mindkét kézzel használható), az optikai pozicionálás pedig tökéletesen működik. Kár, hogy a technológiát egyelőre kevesen támogatják. Az iFeel Windows-os integrációja valódi élménnyé teszi a legegyszerűbb műveleteket is, de ha kimondottan játszani akarunk vele, várjunk még inkább néhány hónapot az új programok megjelenéséig.

Logitech iFeel Mouse 14 900 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Herta Kft. (1) 322-2232	✓ Rezgő egér	80%
www.herta.hu	✓ Windowsos integráció	
	✗ Kevés játék támogatja	

Logitech WingMan Extreme Digital 3D



Ez az áttetsző kék talapzat nagyon gagyi hatást kelt, de ne ítéljünk elsőre.

DIGITÁLIS-OPTIKAI LEKÉPEZÉS? Az meg mi a szösz? Nos, valójában a digitális és az optikai technológia keveredéséről van szó, amelynek köszönhetően nincs szükség a botkormány kalibrálására. De ha már ilyen fontos szempont volt a kényelem, vajon miért mondott nemet a Logitech az USB-re?

Maga a botkormány első ránézésre semmilyen különlegességgel nem bír – legalábbis a teszt többi szereplőjéhez képest. A fémes, szürke borítás jól mutat, az áttetszően kék talapzat viszont elüt a joystick többi részétől. A kart nem csak jobbkezesek használhatják, bár a tolóerő-szabályozó elhelyezése nem éppen ideális a balosok számára.

Gombból nincs hiány: a karon összesen ötöt találunk, plusz egy nyolcirányú hat-kapcsolót a kar tetején, és még kettőt a talapzaton. Van még egy tekerőgomb a fordulásokhoz, valamint egy nehezen járó tolóerő-szabályozó, amellyel így aztán nemigen lehet hirtelen megnövelni a sebességet, de azért így is megteszi. Mindenesetre az Extreme 3D a legpontosabb botkormányok közé tartozik, és a strapabírósága is párját ritkítja.

Logitech WingMan Extreme Digital 3D 11 900 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Herta Kft. (1) 322-2232	✓ Masszív felépítés	80%
www.herta.hu	✓ Balosoknak is	
	✗ Kevés funkció	

Logitech WingMan RumblePad



Az áttetsző kék botkormányoktól még egyik gamepad sem lett kényelmesebb.

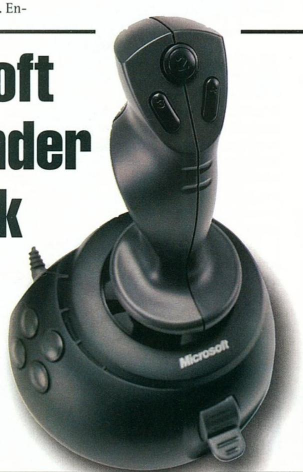
A FIRESTORMHOZ KÉPEST A WINGMAN RumblePad valóságos bányarém. Világos, hogy az áttetsző D-paddel és az analóg botkormányokkal vinni akartak némi esztétikumot a designba, de a szögletes szarvak botrányosán rondára sikerültek. A határozott élek hosszabb játék esetén nem valami kényelmesek, és valamiképpen a süllyesztett D-pad is rozoga hatást kelt. A RumblePad állítólag ergonomikus, mi viszont inkább kényelmetlennek neveznénk.

A rezgő hatás nagyon érdekes: nekünk úgy tűnt, mintha a bal oldal erősebben rezegne, mint a jobb. Ennek valószínűleg a kétféle motor az oka: az egyik csak a nagyobb, a másik csak a kisebb rezgésekért felelős.

Irányítási szempontból a Logitech gamepadje kiállta a próbát: a D-Pad minden rozogasága ellenére is könnyen használható, és nem túl érzékeny. A jobb oldalon lévő tolóerő-szabályozó először hasznos extrának tűnt, de később kiderült, hogy csak az ínhüvelygyulladást kockáztatva lehet használni. Kényelmetlensége ellenére viszont a RumblePad meglepően pontosnak bizonyult.

Logitech WingMan RumblePad 10 200 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Herta Kft. · (1) 322-2232 · www.herta.hu	✓ Sokféle gomb ✗ Kényelmetlen fogás ✗ Féloldalas rezgés	76%

Microsoft SideWinder Joystick



Régi, olcsó és megbízható, akár egy japán autó. Ezért is szeretjük a SideWindert.

A MICROSOFT-FÉLE SIDEWINDER hosszú időre meghatározta el a botkormányok fejlesztési irányvonalát. Nemcsak pontosságával, de kényelmes fogásával és használhatóságával is kitűnt az analóg kontrollerek közül. Az USB-s változat megjelenésének alkalmából úgy döntöttünk, nem árt, ha ismét szemügyre vesszük ezt a régi-új ismerőst.

Egy dolog mindjárt az elején kiderült: a SiderWinder nincs a kontrollerek első vonalában. Már a többi botkormánynak is legalább ilyen kényelmes a fogása, ráadásul a Microsoft terméke nem force feedbackes, és a tesztünkben szereplő összes többi botkormánynál kevesebb gomb van rajta. A SideWinder még mindig afféle szabványnak számít, de ebből ma már nem lehet megélni. Masszív felépítése miatt azonban továbbra is a mezőny egyik legstrapabíróbb kontrollere, és attól, hogy nincs tele felesleges funkciókkal, még nem kell azonnal leírni.

Érdemes azt is figyelembe venni, hogy ennyi pénzért valószínűleg nem fogunk ilyen jó botkormányt kapni. A nyolc gombban és az apró tolóerő-szabályozóban nem nagyon lehet hibát találni, hacsak azt nem, hogy a készítők kizárólag a jobbkezesekre gondoltak. Ha olcsó, de masszív botkormányt keresünk, nincs más választásunk: ezt kell megvennünk.

Microsoft SideWinder Joystick 10 750 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft · (1) 267-4636 · www.microsoft.com/hu	✓ Kényelmes és egyszerű ✓ Olcsó ✗ Kezd elavulni	84%

Microsoft SideWinder P 'n' P Gamepad



Unalmas ez az átlátszó borítás, de legalább látni a pad belsejét.

KICSI, ARANYOS ÉS KIVÁLÓAN VÉGZI a dolgát: ezenkívül nem sok mindent lehet elmondani a Microsoft gamepadjéről. A hatgombos Microsoft SideWinder P 'n' P Gamepad igazából nem más, mint az eredeti SideWinder pad lecsupaszított, de immár USB-s változata. Nem kell hát többé a lassú soros porttal bajlódni, és az adatátvitel is gyorsabb.

Akik ismerték a P 'n' P Gamepad elődjét, azonnal rá fognak ismerni a sima gombokra, a jellegzetes D-padre és a hajlított designra. A mutatóujjainknál lévő tűzgombok éppen kézre esnek, és a D-pad melletti gombok is hasonlóan kényelmesen működtethetők. A néggyel kevesebb gombot leszámítva a P 'n' P Gamepad igazából mindenben felveszi a versenyt az elődjével.

A Microsoft versenyzőjének telepítése ennél könnyebb már nem is lehetne: igazából nem is kell telepíteni. Nem nyújt ugyan olyan sok szolgáltatást, mint a társai, de a minőségét nehéz lenne felülmúlni. Hardcore gamerek vegyenek inkább egy tisztességes, nagy tudású gamepadet, de a kocajátékosok nagyon jól járnak ezzel is.

Microsoft SideWinder P 'n' P Pad 8 370 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft · (1) 267-4636 · www.microsoft.com/hu	✓ Könnyű és finom ✓ Azonnal használható ✗ Kis tudású	78%

Microsoft SideWinder Precision 2



A SideWinder Precision 2 külsejében könnyű felismerni az előd vonásait.

Az még rendben van, hogy az eredeti SideWindernek – a botkormányok elegáns öregurának – idős kora miatt sok designbéli hiányosságot megbocsátunk, de amit a Precision 2 csinál, az már talán túlzás: ha van egyszerű felépítésű, mind formájában, mind anyagában, mind elrendezésében konzervatív joystick – hát a Precision 2 az. A botot sajnos jobbkezes ember tervezte, de a szoftverét legalább könnyű telepíteni, így néhány perc, és indulhat a játék.

Újdonságot igazából csak a nyolcállású hat-kapcsoló, az átalakított tolóerő-szabályozó és az új tekerőgomb jelent – no meg az ujjtámasz a throttle-on. A Precision 2 azonban mindezek ellenére sem győzött meg minket. Könnyebb, mint a többi bot, ezért sokkal inkább tűnik műanyag vacaknak, mintsem egy szuperharcos (ez vagyunk mi...) segítőtársának.

Használat közben azért valamennyire megváltozott róla a véleményünk. A karnak kissé nagy a játéka, és nem éreztük valami masszívnak, de a használata kézenfekvő, még ha maga a bot csúnya is. Az ára kedvező, és könnyen telepíthető, de semmi különös.

Microsoft SideWinder Precision 2 Kb. 22 000 Ft
Microsoft (1) 322-2232
www.microsoft.com/hu

Pro és kontra
✓ Érzékeny
✗ Csak jobbkezeseknek
✗ Semmi különös

Vélemény
71%

Saitek P2000



Szinte szétdurran, annyi szolgáltatást zsúfoltak össze benne.

A vízszintérzékelős padekkel sosem tudtunk zöld ágra vergődni, de tulajdonképpen a gyártóknak is igazuk van: a konzolosok például szeretnek mindent gamepaddel irányítani, márpedig az ő számuk nem elhanyagolható. Igazából nem is kell mindenképp konzolosnak lenni ahhoz, ha az ember le akarja cserélni otromba botkormányát valami kisebbre.

A P2000-es nem szűkölködik a funkciókban: nyolc tűzgomb és számos egyéb kapcsoló mellett tolóerő-szabályozó, analóg joystick, D-pad és vízszintérzékelő is van benne, a konfigurálás pedig automatikusan történik. Az analóg botkormány tengelyeit le lehet tiltani, hogy ne kavarhasson be, ha a botot csak kanyarodásra vagy gyorsításra használjuk.

A P2000-ről nehéz lenne rosszat mondani: igazából csak az nem tetszett rajta, hogy a D-pad használata a rajta lévő irányjelölő bemélyedések zavaró hatása miatt nem mindig kézenfekvő. Magunk is meglepődtünk azon, hogy a vízszintérzékelő milyen jól működik. A P2000 minden térbeli mozgatást érzékel, ami jócskán kitágítja a pad felhasználási lehetőségeit. Hirtelen nem is jut eszünkbe olyan játék, amelyikben a Saitek padjét ne lehetne így vagy úgy kihasználni.

Saitek P2000 12 400 Ft
Herta (1) 322-2232
www.herta.hu

Pro és kontra
✓ Dönteni is lehet
✓ Rendkívül sokoldalú
✗ Sokba kerül

Vélemény
88%

Saitek P8000



A gombok feliratai és funkciói tetszés szerint megváltoztathatók.

Bizonyára sokan emlékeznek még arra, amikor megjelentek az első, roppant egyszerű, egygombos botkormányok. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, és a legtöbb programban már mozdulni sem tudunk, ha nem ismerünk néhány eszement, [shift]+[ctrl]+[F4]-szerű kombinációt. Milyen jó lenne, ha a legfontosabb billentyűkombinációkat egyetlen gombbal is aktiválni lehetne, és nem halnánk mindig meg a *Counter-Strike*-ban minden alkalommal, amikor fegyvert akarunk váltani...

Ezt a fohászt halhatták meg a Saitek mérnökei is, amikor elkészítették a P8000-et. A készülékhez mellékelt szoftver segítségével bármilyen kombinációt hozzárendelhetünk az előlap 35 gombjához, és utána egyetlen mozdulattal aktiválhatjuk is azokat. Ha ez nem lenne elég, használhatjuk a shift- vagy a tűzgombot is, és új hozzárendeléseket tehetünk. Ezenkívül van még egy nyolcállású hat-kapcsoló is, amely hátulról piros LED-ek világítanak meg.

A P8000-es pontosan azt teszi, amire kitalálták, így aztán nehéz is lenne bármit felhozni ellene. Ha benyomunk rajta egy gombot, végrehajtódik az adott kombináció – ennyi. Természetesen ettől még a billentyűzetet is használhatjuk, de hát az ember szereti a kényelmet, és ha van elég pénze az efféle hívságokra, miért ne szerezzen be magának egy P8000-et. Aki úgy érzi, hogy a PIN-kódok, jelszavak és telefonszámok tömkelege után nem hajlandó még billentyűkombinációkat is megjegyezni, vegye meg: semmit se veszít vele.

Saitek P8000 Kb. 14 ezer Ft
Herta (1) 322-2232
www.herta.hu

Pro és kontra
✓ Kimeríthetetlen
✓ Végre valami új
✗ Teljesen felesleges

Vélemény
70%

Thrustmaster 360 Modena Pro

A Z UTÁNZÁS A HÍZELGÉS LEGŐSZINtébb formája. Mint ahogy az is, ha képesek vagyunk rengeteg pénzt fizetni egy márkanév szabad felhasználásáért. Esetünkben mindkettő megtörtént: a Guillemot egy kalap pénzt leperkált azért, hogy megalkothassa a Ferrari 360 Modena kormányának pontos mását.

Minden megdöbbentően élethű: a pedálok kellően érzékenyek, a kormánykerék gumiborítása jó fogású, és a sebességváltó-kar is pontosan olyan, amilyen a valóságban.

Ehhez képest kissé furcsának tűnhet, hogy ez a szinte tökéletesen lemásolt kontroller nem ismeri az erő-visszacsatolást. Ha szereted, ahogy a kormány leszedi a bőrt a kezedről, ne a Modena Prot válaszd. Ha viszont értékeled a minőségi kialakítást, a széles körű programozhatóságot és a pontosság új dimenzióját, ez lesz a te kormányod. A Modena Prot sem tudása, sem külseje vagy használhatóság miatt nem érheti bírálat. Ha force feedback is lenne benne, ez volna minden idők legjobb játékos perifériája.

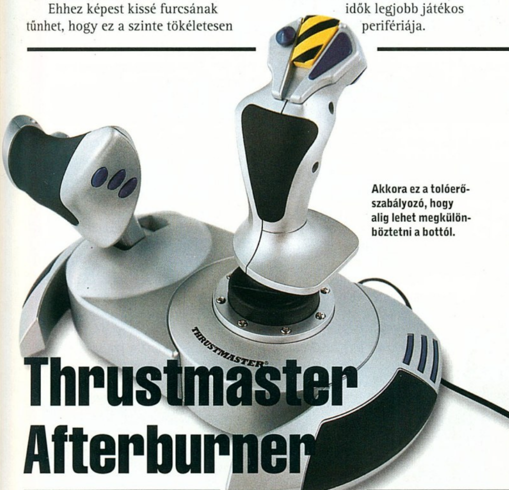


Arany-érem PC Format Július–Augusztus 2001

Minden olyan, mint az eredetiben. Beleértve a Ferrari logót is.

Thrustmaster 360 Modena Pro 16 050 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Guillemot www.ebolt.hu	✓ Minőségi kialakítás ✓ Élethű pedálok ✗ Nincs erő-visszacsatolás	92%

Thrustmaster Afterburner



Akkora ez a tolóerő-szabályozó, hogy alig lehet megkülönböztetni a bottól.

H A AZOK KÖZÉ TARTOZOL, AKIK CSÖNdes téli estéken szívesen ülnek le a gépük elé, hogy bomberdzsekiben és pilótaszemüvegben menjenek egy nagy kört a kedvenc repszimükkel, bizonyára értékelni fogod az Afterburner legnagyobb jelentőségű tulajdonságát – nevezetesen azt, hogy nagy, ezüst színű tolóerő-szabályozója van. Ami lecsatolható. Jó, mi?

Persze mi is tudjuk, hogy hasonló megoldások már korábban is születtek, és aki otthonosan mozog a repülőgép-szimulátorok világában, annak már régóta van ilyesmije. De talán most fordult elő első alkalommal, hogy a throttle-t ilyen kitűnő bottal párosították. Az egyetlen gond talán csak az, hogy a tolóerő-szabályozót a mellékelt kulccsal kell leszerelni a botkormányról. Ily módon biztosabban áll a helyén, viszont a művelet egy idő után idegesítővé válik.

Az Afterburner alapjában véve ugyanolyan felépítésű, mint a Fox 2 Pro: mindössze néhány extra gomb került a throttle markolatára. A bot érzékenysége megfelelő, de ez a Fox 2 Prohoz hasonlóan ez ízlés szerint is beállítható. Az Afterburner igazából annyira jó, hogy legfeljebb csak azoknak nem ajánljuk, akik a kisebb tolóerő-szabályozókat szeretik. És akiknek nem jönnek be a fémes színek.

Thrustmaster Afterburner Kb. 14 ezer Ft	Pro és kontra	Vélemény
Guillemot www.thrustmaster.com	✓ Masszív felépítés ✓ Kellő súlyú ✗ Szét kell szerelni	89%

Thrustmaster Firestorm Dual Power

N EM EMLÉKSZÜNK RÁ, HOGY MOSTAnában láttunk volna ennél esztétikusabb gamepadet. A fogása kényelmesen puha, így hosszabb távon sem dörzsöli a kezet, a gombok és a bot viszont masszívnak tűnnek. Nagy kár, hogy a gombokon egyáltalán nincsenek feliratok. Tény, hogy a PC-s perifériáknál nincs szabványos jelölése az egyes funkcióknak, de mégiscsak furcsa, ha egy gamepaden kizárólag jelöletlen gombok vannak – szám szerint 11.

A kialakítás minőségéről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Az analóg botokat határozottan kell ugyan megnyomni, de mégsem merevek. A használatuk is rendkívül kényelmes, és ha véletlenül nem lenne szükség rájuk, gombként is működhetnek.

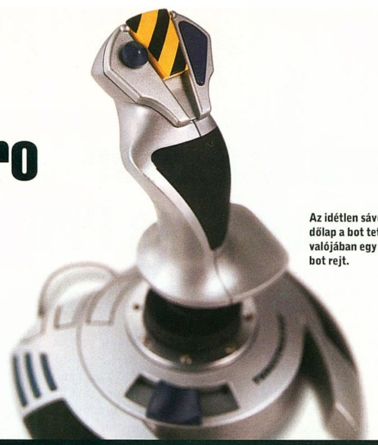
A Firestorm a nehezebb gamepadek közé tartozik – a nagy súlyért bizonyára a két motor felelős. Cserébe viszont kellő teljesítmény kapunk, így a force feedback is meggyőző. Érdemes még szólni a Thrustmaster kitűnő ThrustMapper meghajtóprogramjáról, amellyel a platformjátékoktól a belső nézetű lövöldözősökig minden program irányítását elvégezhetjük. Mivel az analóg botok az egeret is emulálni tudják, a Firestormon kívül nem lesz szükségünk másik perifériára.



Szép ez a letisztult forma, csak a jelöléseket hagyták le róla.

Thrustmaster Firestorm Dual Power Kb. 9 ezer Ft	Pro és kontra	Vélemény
Guillemot www.thrustmaster.com	✓ Full extrás ✓ Ráz, mint a hétszentség ✗ Jelöletlen gombok	89%

Thrustmaster Fox 2 Pro



Az idétlen sávos fedőlap a bot tetején valójában egy gombot rejt.

A felső kategóriás játékkontrollerek általában sokkal többe kerülnek, mint amennyit érnek, de ha mégis sikerül a kezünkbe kaparintanunk egy komolyabb botkormány, sajnálni szoktuk, hogy a többi nem ilyen. Ahogy a Fox 2 Pro sem. Először is a balkezesek már meg sem tudják fogni, másodszor pedig repülőgép-szimulátorokon kívül más játékhoz aligha tudjuk használni. Bizonyos (egyáltalán nem megalapozatlan) kifogásaik még a repszimeseknek is lehetnek, hiszen a Fox Pro 2 ezüstös borítása és döntött botja nem kelti egy komoly joystick benyomását.

A Thrustmaster botkormánya azonban a fentiek ellenére is kényelmes fogású – hatalmas mancsunk van, de a botot így is jól meg tudtuk ragadni. Mivel a bot keménysége állítható, valószínűleg hosszabb távon sem fáradunk el vele. Gombokból nincs hiány: csak a bot tetején két kapcsoló, egy nyolcirányú hatswitch, egy tűzgomb és még egy extra gomb található – az utóbbi a fekete-sárga fedőlapot felhajtva hozható működésbe. A talapzaton újabb három gomb és egy tolóerő-szabályozó rejtőzik. A kar természetesen itt is elforgatható.

Ha valaki meg tud barátkozni a Fox Pro 2 külsejével, és elfogadja, hogy igazából csak repülőgép-szimulátorokat tud játszani vele, továbbá nem akar súlyos ezreseket fizetni egy alig valamivel jobb joystickért, vegye meg ezt, és nem fog csalódni.

Thrustmaster Fox 2 Pro	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 6 ezer Ft Guillemot www.thrustmaster.com	✓ Kényelmes ✓ Olcsó ✗ Annak is néz ki	79%

Trust Force Feedback Race Master II



Bárcsak egyszer kihozna valaki egy olyan kontrollert, amelyiken nincs semmi lila.

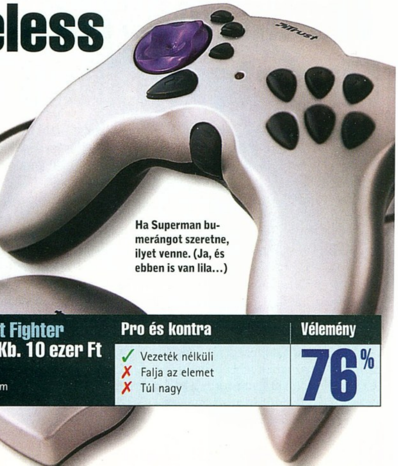
Nem azért mondjuk, de jó néhány kormánykerékkel kapcsolatban volt már olyan érzésünk, hogy a készítők nem nagyon erőltették meg magukat. A Race Master II is ezek közé tartozik. Az egyetlen érdekessége tulajdonképpen csak az, hogy erő-visszacsatolásos.

Tehát egy minden szempontból jelentéktelen kormánykerékről van szó, amelynek ráadásul még a külseje is ízléstelen. A pedálok viszont megfelelő magasságúak, és a bokánk sem vastagszik meg, ha hosszú a pálya. A kormány előlapján hat gomb található, az apró sebességváltó jobb oldalra került, és középen van még egy teljesen felesleges D-pad is. A Race Master II-t állítólag ergonomikusra tervezték – ezt egyébként mi is megerősíthetjük.

A force feedback ellenben meglepően jól működik. Komoly erő kell a kormány megtartásához, és az ütközések mellett időnként az út burkolatának megváltozását is érezhetjük. Aki szereti, ha egy erő-visszacsatolásos periféria ki akar szabadulni a kezéből, az – egy kis képzavarra élve – a Trust kormányában emberére akadt.

Trust Force Feedback Race Master II	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 28 ezer Ft Trust www.trust.com	✓ Meggyőző force feedback ✗ Drága ✗ Ronda	79%

Trust Sight Fighter Wireless



Ha Superman bumerángot szeretne, ilyet venne. (Ja, és ebben is van lila...)

Ha a nálad is tele van az íróasztal különféle perifériákkal és tartozékokkal, akkor nagyjából el tudod képzelni, hogy nálunk milyen állapotok uralkodnak. A vezetékek és zsinórok kibogozhatatlan halmaza szinte áthatolhatatlan dzsungelt alkot. A Bluetooth (vagy valamelyik riválisa) egy-két év múlva talán már megoldja a dolgot, addig viszont be kell érnünk például a Sight Fighter Wireless-szel.

A Trust gampadje két AAA elem segítségével, rádióhullámok révén, vezeték nélkül kommunikál a Sight Fighter Wireless vevőberendezésével, amely a gameporthoz vagy valamelyik USB-portunkhoz csatlakozik. A rádiós technológia sokkal jobban használható, mint az infrás megoldások, mivel az előbbinél nincs szükség arra, hogy a periféria és a vevőberendezés „lássa" egymást. Időnként azonban a Sight Fighter is hajlamos a kihagyásra. A probléma nem komoly, de ha megtehetjük, mégiscsak jobb közel tenni egymáshoz a vevőt és a padet. A maximális távolság kettejük között jó 6 méter.

Maga a pad tekintélyes darab, olyannyira, hogy a szarvait kisebb kézzel csak bajosan lehet körbeérni. De az ergonómia hiányát a Sight Fighter esetében furcsamód a hosszabb hüvelykujjak tulajdonosai is megszenvedik. A 12 gomb azonban elegendőnek tűnik, és a tűzgombokban lévő mikrokapcsolók némi jóleső „retrós" érzést visznek a játékba. Van ezenkívül még tolóerő-szabályozó is, így a repszimekben is vezeték nélkül nyomulhatunk.

Trust Sight Fighter Wireless	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 10 ezer Ft Trust www.trust.com	✓ Vezeték nélküli ✗ Falja az elemet ✗ Túl nagy	76%

A rideg tények

Termék	Típus	Csatlakozás	Force-feedback	Gombok száma	Ár	Vélemény
InterACT Real Feel Pool Shark	Egér	USB	Nincs	2	Kb. 8 ezer Ft	66%
Logitech iFeel	Egér	USB	Csak rezgés	2 (+görgő)	14 900 Ft	80%
Logitech WingMan Extreme Digital 3D	Joystick	Gameport/USB	Nincs	7	11 900 Ft	80%
Logitech WingMan RumblePad	Gamepad	USB	Csak rezgés	8	10 200 Ft	76%
Microsoft SideWinder	Joystick	USB	Nincs	8	10 750 Ft	84%
Microsoft SideWinder Plug and Play	Gamepad	USB	Nincs	6	8 370 Ft	78%
Microsoft SideWinder Precision 2	Joystick	USB	Nincs	15	Kb. 22 ezer Ft	71%
Saitek P2000	Dönthető gamepad	USB	Nincs	8	12 400 Ft	88%
Saitek P8000	Játéktábla	USB	Nincs	35	Kb. 14 ezer Ft	70%
Thrustmaster 360 Modena Pro	Kormánykerék	USB	Nincs	12	16 050 Ft	92%
Thrustmaster Afterburner	Joystick+throttle	USB	Nincs	15	Kb. 14 ezer Ft	89%
Thrustmaster Firestorm Dual Power	Gamepad	USB	Csak rezgés	11	Kb. 9 ezer Ft	89%
Thrustmaster Fox 2 Pro	Joystick	Gameport/USB	Nincs	15	Kb. 6 ezer Ft	79%
Trust Force Feedback Race Master II	Kormánykerék	Gameport/USB	Van	6	Kb. 28 ezer Ft	79%
Trust Sight Fighter Wireless	Gamepad	Gameport/USB	Nincs	12	Kb. 10 ezer Ft	76%

Arany-érem PC Format

Összegzés

A tesztünkben szereplő perifériák változatossága azt bizonyítja, hogy nagyon is el van kényeztetve az a felhasználó, aki manapság játékkontroller vásárlására adja a fejét. A széles merítés miatt azonban e havi Szupertesztünk kevés általános tanulsággal szolgált: nincsenek benne nagyon jó vagy nagyon rossz perifériák, hiszen majdnem mindegyik más feladatra való. Ha viszont leszűkítjük a kategóriákat, mindjárt tisztább lesz a kép.

Nincsenek nagyon jó vagy nagyon rossz perifériák – mindegyik más feladatra való.

Gamepadek

A gamepadek keletkezésüket tekintve nem PC-s perifériák. Az első darabokon még alig volt néhány gomb, miniatürizálás révén viszont ma már olyan felső kategóriás padeket birtokolhatunk, mint pl. a Firestorm Dual Power. Ez a szerkezet a legrezgősebb pad, amit valaha is láttunk, ráadásul két analóg bot is helyet kapott rajta.

A Firestorm mögött nagy a tolongás. Az üldöző boly tagja a WingMan RumblePad, amely masszív felépítésű ugyan, de féloldalas a rezgése. Sokkal kedvezőbb árú a SideWinder Plug and Play, de az egyszerűség itt már-már a használhatóság szélét súrolja (egyébként nekünk is ilyen van az irodában). Melegen ajánljuk a Saitek P2000-et, amelynek vízszintérzékelője sokkal hatékonyabb, mint gondoltuk, továbbá a Sight Fightert, amely vezeték nélküli kapcsolatot tesz lehetővé.

Botkormány

Úgy tűnik, sikerült letaszítani a Microsoftot a joystickvilág trónjáról. Az eredeti SideWinder még mindig megéri az árát, de inkább csak azért, mert az nagyon alacsony. A Guillemot ellenben egyre jobb dolgokat készít. A Fox 2 Pro is elfogadható, de ha ehhez egy tisztességes tolóerőszabályozót is hozzáteszünk, mindjárt megkapjuk az Afterburnert, tesztünk legmagasabb százalékot elért botkormányát. Régóta kapható a Logitech Extreme Digital 3D is, de ez nem látszik meg rajta, sőt. A Logitech botját balkezesek is használhatják, ami a jelenleg kapható termékekről csak a legritkább esetben mondható el.



A 360 Modena Pro minden vágyunkat kielégítette. Aranyérmet neki!

A többiek

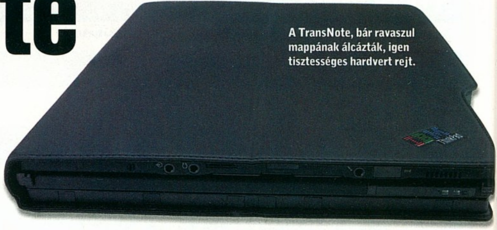
Ha valami nagyon különlegeset szeretnél, akkor is van miből választani. A kormánykerekek a létező legspecifikusabb kontrollerek, így ha csak néha megyünk egy-két kört, nem érdemes megvenni őket. Ám ha szeretjük az autóversenyeket, a 360 Modena Pronál nehéz lenne jobb kormány találni. Bár a Modena a Race Master II-vel ellentétben nem erő-visszacsatolásos, minden más tekintetben csak a legnagyobb elismerés hangján lehet beszélni róla.

Azután itt van még a Saitek P8000-es játéktáblája, az iFeel egér és a Real Feel Pool Shark is. Az elsőt – bár üdvözlendő a benne lévő újító szándék – igazából feleslegesnek éreztük, mint ahogy a poolozós egeret sem nagyon tudtuk hová helyezni. Az iFeel megkönnyíti a csökkentlátók munkáját, és érdekes effektekkel ruházza fel a Windows-t, de játékokban egyelőre nem tudjuk kihasználni.

A győztes

Na de ki lesz az első? Nos, ha már mindenképp mondani kell egy nevet, akkor nem terméket, hanem gyártót mondunk: a Guillemotot. A legmagasabb százalékokat kapó három termék mindegyikét ez a cég gyártotta: az Afterburner botkormányt és a Firestorm Dual Power gamepadet ugyanúgy, mint az aranyérmes 360 Modena Pro kormánykereket.

IBM TransNote


A TransNote, bár ravaszul mappának álcázták, igen tisztességes hardvert rejt.

Jegyzetelők örvendezzetek! Az IBM elkészítette a nektek tervezett laptopot.

A SZÁMÍTÁSTECHNIKA TÖRTÉNETÉnek során a számítógép-fejlesztők számos fura ötlettel álltak elő. Némelyik bekerült a köztudatba, mások pedig a felejtés áldozataivá lettek. Néha a tervezők túl görcsösen próbálkoznak, hogy valami újjal és hasznossal álljanak elő. Az IBM legújabb laptopjával megpróbált nagyon újszerű és hasznos lenni...

Nem nehéz elképzelni, honnan származik az alapötlet. Az egyik újító szellemű IBM munkatárs nyilván azon gondolkozott, hogy az emberek miért jegyzettömböt szorongatnak boldogan a hónuk alatt, és nem egy hordozható gépet – mi volna, ha összeépítenék ezt a kettőt? Az eredmény egy olyan gép, amelyről elképzelhetetlen lett volna, hogy a régi, konzervatív IBM kiadja.

> **A legnagyobb meglepetés azonban a TransNote-tal kapcsolatban, hogy tulajdonképpen jól működik.**

Mami a kulcsszó

Összehajtott állapotában a TransNote tökéletesen hasonlít egy fekete mappára, azonban ha kinyitod, az egyik oldalán egy laptop, a másikon egy digitális írótábla helyezkedik el. Nem biztos, hogy szeretnénk ezt a kezünkben tartani, miközben az idős mamikat faggatjuk az utcán, hogy mi a véleményük a jelenlegi kormányról, de előadásokon vagy tanfolyamokon tökéletes lehet.

A TransNote belülről egyébként meglehetősen szokványos. Tartalmaz egy IBM PIII-600-as CPU-t, 128Mb RAM-ot, és egy 10Gb-os merevlemezt – ideális környezet üzleti alkalmazások futtatására. A laptop kialakítása azonban jóval sokoldalúbbá teszi, mint a szokásos hordozható PC-k – a touchscreen kijelzője különösen hasznos bemutatóknál, amikor a gombnyomkodás helyett elég a képernyőre mutatni a digitális ceruzával.

A laptop legfontosabb jellemzője azonban a digitális jegyzettömb. Az a meglepő, hogy világosan látszik: nem terveztek bele kézírás-felismerőt. Ahelyett, hogy jegyzeteidet, firkálmányaidat, esetleges mély gondolataidat szöveges formátumban tárolná, mindent grafikusan ment. Neked csak rajzolnod kell a jegyzettömbre (egy digitális ceruzát használva), a gép pedig automatikusan grafikus formátumra konvertálja.

Tintafoltok

Mikor meg akarod vizsgálni eddigi jegyzeteidet, az *Ink Manager-t* kell elindítanod. Ez az alkalmazás segít kezelni és összerendezni a jegyzeteket, kinyomtatni, vagy hagyományos szöveges formátumba konvertálni őket. Nem a legkifinomultabb eszköz, amit valaha is használtunk, de arra tökéletes, amire tervezték – aki megveszi a TransNote-ot, nem fog csalódni benne.

A legnagyobb meglepetés azonban a TransNote-tal kapcsolatban, hogy tulajdonképpen jól működik – te csak firkálgatsz, ő rögzíti. Problémás viszont, hogy a rögzített jegyzetek csupán képek, így nem lehet például szövegrészt keresni. Persze át lehet küldeni a képet egy kézírás-felismerőn, de az sosem száz százalékos megoldás.

Majdnem teljesít

A TransNote természetesen hagyományos laptopként is használható. Megtalálható rajta az összes port, csatlakozó, és kártyahely; még beépített Ethernet modem és infravörös port is van. Sajnos a CD-ROM-ot kispórolták belőle, bár megvan a lehetőséget, hogy külső meghajtót csatlakoztass az USB porton keresztül.

Azokat a lehetőségeket tekintve, amelyek ennek a laptopnak a megjelenésével megnyílnak, a végeredmény kiábrándító. Ha megszállott jegyzetelő vagy, biztosan szeretni fogod a jegyzettömb és laptop kombinációját, de a végeredmény szigorúan grafikus formátuma miatt a rögzített információt jószerével csak az tudja elolvasni, aki írta. Nem ezt vártuk. *PCF*



A digitális képernyő elhúzható a billentyűzettől; ez bemutatókon ideális lehet.

IBM Transnote
kb. 1 000 000 Ft
F IBM
I www.ibm.com/hu

Pro és kontra
- ✓ Digitális jegyzettömb
- ✓ Jó minőségű touch-screen
- ✓ Kellemes külső
- ✗ Állva kényelmetlen
- ✗ Floppy és CD-ROM driver?

Vélemény
72%

PlayDock PD2000

A Creative Jukebox DAP-hoz tervezték – de miért ilyen nehéz egy hordozható hangszóró?

A Creative Jukebox DAP megkapta a szerkesztőségi díjat, és nem is véletlenül. Természetesen járt hozzá fülhallgató, de az igényesebb zenehallgatóknak hiányzott hozzá egy komolyabb hangszóró-rendszer – erre az igényre reagált a Creative PlayDock-kal. A PlayDock telepével (nehéz egy dög) hálózati kábel nélkül is akár 8 órán keresztül hallgathatod kedvenceidet, mielőtt újra kéne töltened; sőt, a PlayDock még fel is tölti a Jukebox DAP-ot, ha csatlakoztatod.

A PlayDock egész szobát betöltő hangot ad; talán úgy néz ki, mint egy méretes mélynyomó, de a középfrekvencia sem hiányzik, így az MP3-ak akár teljes hangerőn is jól szólnak. Sajnos vannak kellemetlen tulajdonságai is: a Jukebox csatlakoztatása például kész kínszenvedés. Egy rugalmas műanyag tokba kell becsúsztatnod, amelyik úgy néz ki, mint az *Alien* filmek arctámadói, és a két kábelt csak ezután kötheted a hátuljába. Az eszközt stabil helyen kell tárolni, hiszen az arctámadó könnyen leesik, és a benne rejlő Jukeboxnak ez bizonyára nem tesz túl jót...



Nem vagyunk benne biztosak, mit akart a Creative a PlayDock-kal. Az utcán nem sétálhatsz vele – túl nehéz, és mi van, ha a Jukebox leesik, és csupán egy 120 ezer forintos műanyaghalmaz marad belőle? Otthon vagy a munkahelyen is jól jön, de akkor már miért ne vennél sokkal olcsóbb PC hangszórókat? Talán egy mező közepén rögtönzött buli hangulatát kiválóan szolgáltatja – alapjában véve jó kis cucc ez, de a Creative Labs többi termékével nem ér fel. PCF



Bár valóban jó ötletnek tűnik, és dögösen szól, nehéz rájönni, miért is kéne ilyet venned.

PlayDock PD2000
Kb. 70 000 Ft
Creative
www.europe.creative.com

Pro és kontra
✓ Kiváló hangminőség
✓ Hordozható
✗ Túl nehéz
✗ Mennyi?!
✗ Tényleg szükséged van rá?

Vélemény
69%

HP kombinált CD-író/DVD 9900ci

Te melyiket választanád a CD-írót vagy a DVD-t? Most két legyet üthetsz egy csapásra a HP fegyverével.



A 9900ci egy nagyon korrekt termék, de nem elég különleges a 95,000 Ft-os árához képest

A kombinált meghajtók első generációja (olyan CD írók, melyek DVD olvasásra is képesek) lassú és túlságosan drága volt. A 9900ci ezeket a hibákat sikeresen elkerülve 10×, 10×, 32×-es sebességekre képes, amely ugyan nem csúcsteljesítmény, de egy 650 Mb-os CD-t 6 perc 40 másodperc alatt megírhatsz vele. A 9900ci a *JustLink* használatával biztosítja, hogy a buffer sosem ürül ki írás közben; a kombinált meghajtó használatával pedig csupán egy meghajtó-helyet és EIDE csatornát foglalsz el a gépedben.

Az eszköz talán legkiemelkedőbb jellemzője a csatolt szoftverek mennyisége. A CD-k írására nem is kívánhatnál jobbat, mint a *HPMyCD* és a *Radio DirectCD* kombinációja – talán nem ezek a manapság készült leghatékonyabb programok, de használhatóságuk páratlan. A DVD visszajátszásért a *Cyberlink PowerDVD* a felelős; ezek mellé pedig még egy egyszerű adatmentési szoftver, egy zenei fájlok készítésére és rendezésére szolgáló program, valamint egy CD-borítótervező alkalmazás is jár.

Mindennek azonban ára van – az olcsóbb boltokban egy hasonló teljesítményű CD-írót már 45 ezer Ft körül szerezhetsz, és a gyorsabb DVD-meghajtók is 20 ezer Ft környékén mozognak, így ha külön veszed meg ezeket, sok pénzt megtakaríthatsz. A legkomolyabb ellene szóló érv azonban mindenképpen a kombinált meghajtók fejlődése – mikorra ezt olvasod, a Ricoh már megjelentette MP-9200-as eszközét, mely a 20X 10X 40X-es CD-író mellett még egy 12X-es DVD olvasót is magában foglal. A többi gyártó valószínűleg hamarosan követi majd őket, így árzuhanás várható. Hacsak nincs életbevágóan fontos okod arra, hogy kombinált CD-íród legyen, várj még a vásárlással. PCF



HP kombinált CD-író/ DVD 9900ci Kb. 95 000 Ft
Hewlett Packard
www.hp.hu

Pro és kontra
✓ Könnyen használható
✓ Rengeteg szoftver
✗ Lassú
✗ Drága
✗ Máris elavult

Vélemény
73%

HP DeskJet 990 cm

Divat őrültek örvendezzetek! A Hewlett Packard az ezüstszín mellett döntött új termékéhez.

Arany-érem PCFormat Július–Augusztus 2001

AHOGY A TINTASUGARAS NYOMtatók ára folyamatosan zuhan, a gyártók egyre nehezebben adhatnak ki olyan terméket, mely kiemelkedik a többiek közül; ez lehet az oka annak is, hogy a Hewlett Packard egy ezüstszínű DeskJet 990c mellett döntött.

A divatos külső mögött egy nagyteljesítményű nyomtató rejlik; a szövegkimenet sebessége 17 oldal



percenként (oldal per perc, opp), és mivel nekünk sikerült 15 opp-s eredményt elérni, ez hihető is. Még a Vázlat (Draft) módban, üres lapra történő nyomtatás is lenyűgöző minőségű, emellett a grafikára sem lehet panasz: a vázlatnyomtatással egy A4-es oldal elkészítése körülbelül 40 másodpercbe telik – ez vonatkozik a nagyfelbontású (2400 X 1200 dpi, kizárólag fotópapírra) nyomtatásra is, amely szintén ragyogóan tiszta képet ad.

A HP számos extrával is kedveskedett a vásárlóknak: az egyik ilyen az infravörös port, amellyel bármilyen JetSend-es eszközről nyomtathatsz. Egy optikai érzékelő is helyet kapott, amely megvizsgálja a papír minőségét (sima géppapír, fotó- esetleg átlátszó papír stb.) és ennek megfelelően állítja be az eszközt. Emellé társul még egy automatikus kétoldalas nyomtatómodul is, amelyet használva felhasználói beavatkozás nélkül lehet a papír mindkét oldalára nyomtatni. Bár ez némileg csökkenti a teljesítményt, nagyon hasznos extra.

Ha neked valóban számít a teljesítmény és a nyomtatás minősége, ez a termék a 100 000 Ft-os ár minden egyes fillérét megéri. PCF



A kiváló nyomtatási képességek és az újító szellemű extrák kombinációjával a 990 cm jó választás

HP DeskJet 990 cm	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 100 000 Ft Hewlett Packard www.hp.hu	✓ Nagy teljesítmény ✓ Kiváló képminőség ✓ Sok extra ✓ Infravörös port ✗ Csak ezüst színű kapható	90%

Traxvision Babycam

Eleged van abból, hogy a PC-hez vagy kötve? Figyeld környezetedet a drótnélküli BabyCam-mel.



Akár a kicsit szeretnéd figyelni, akár a szomszédok után kémkedni, a BabyCam a legjobb megoldás, ha drótnélküli kamerára vágysz.

EZ VALÓBAN NEM EGY KÖZÖNSÉGES web-kamera, sőt, szerintünk lehetőségei még a gyártó elképzelésein is túlmutatnak. Hogy miért? Mivel képeket továbbít drótok használata nélkül. Nincs USB kábel, így minden probléma nélkül kémkedhetsz a szomszédok után...

A BabyCam kicsi és könnyű, és a könnyebb elhelyezés érdekében még egy apró állványt is adnak hozzá. Működés közben csendes, és a beépített tápegység is sokáig bírja. Az eszköz akár 50 méteres távolságból is eljuttathatja a képet a rádiós vevőegységhez, amely egyidejűleg 4 kamera kezelésére képes, és a TV vagy a videokártya antenna-bemenetéhez csatlakozik. Árnyékolatlanul a BabyCam meglepően éles képet ad – minél több akadály kerül a kamera és a vevőegység közé, a kép annál szemcsésebb, de a legtöbb helyzetben tökéletesen használható.

A BabyCam lehetséges használati módjai azonban messze túlmutatnak a kisdedek lefilmezésén – ha a PC-dre kötöd, és jó minőségű forrásból dolgozol, tökéletesen használható folyamatos adattovábbítású videók készítésére – mindenki élőben nézheti az akváriumodat, az utcádban elhaladó kocsikat, vagy a szomszéd család életét... Bár a borító meglehetősen idétlen külsejű, valójában egy sokoldalú, kiváló minőségű kamerát rejt. Drót nélkül. PCF



Traxvision Babycam	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 60 000 Ft Traxdata www.traxdata.com	✓ Nincs kábel ✓ Kicsi és könnyű ✓ Nagy hatótávolság ✗ De ronda!... ✗ Kicsit drága	79%

Omnisky

A web semmit sem ér egy kézizámítógépen. A megoldás? Gyorsan töltődő, használható oldalak.

AZ INTERNET ÉS A KÉZISZÁMÍTÓGÉPEK találkozása az utazó emberek legédesebb álma. Az Omnisky csak most indult Angliában, és a PDA tulajdonosoknak egy teljes csomagot kínálnak az internetre való csatlakozáshoz: modemeket Palm V-hez és Vx-hez, Handspring Visor Prismhez, és Platinum PDA-hoz. A Palm modem tulajdonképpen egy tok, amibe a gépet csúsztathatod, a Handspring periféria pedig a kiegészítő csatlakozóba helyezhető.

Az Omniskyt egy BT Cellnet SIM-kártyával lehet tárcsázni, a hagyományos GSM átviteli sebességgel (9 600 kbps). Az Omnisky ikonnal aktiválható a böngésző, amely egy nyolc részre osztott kezdőlapra visz – a szokásos hírek, sport, utazás, egyéb információk mind megtalálhatók itt. Ezek nem weboldalak, hanem speciális Omnisky tartalom, amelyet a kézigépek képernyőjén való megjelenítésre optimalizáltak. Az Omnisky böngésző még egy e-mail klienst is tartalmaz, amellyel 6 különböző POP postaládából kérhetsz le e-maileket, valamint egy SMS-küldő szoftvert, amivel szöveges üzeneteket küldhetsz/fogadhatsz.

A web-böngészés azonban szomorú élmény az Omnisky-vel – ez nem a cég hibája, de a GSM kapcsolat egy apró PDA képernyővel párosítva meglehetősen rémálomszerű internetszörfözést eredményez. Egy headsettel a modem emellett még mobiltelefonként is szolgál, hiszen bárkit felhívhatsz azáltal, hogy a PDA telefonregiszterében rámutatsz a nevére – sajnos, a PDA és a modem együttes mérete nem éri meg ezt a kényelmi extrát. Számunkra az e-mail, a térkép- és az útkereső lehetőségek voltak a leghasznosabbak – azt sajnos egyelőre még nem tudni, hogy Magyarországon mikor és ki által lesz elérhető ez a szolgáltatás. PCF



Zseniális ötlet, de sajnos a technológia még nem tökéletes.

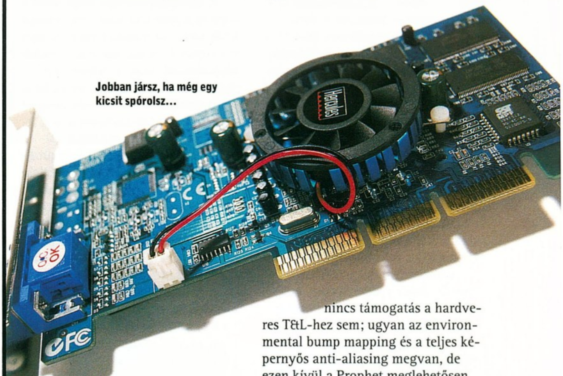
Omnisky
Kb. 245 000 Ft
Omnisky
www.omnisky.co.uk

Pro és kontra
- ✓ Kitűnő ötlet
- ✓ E-mail kliens
- ✓ Mobilként is használható
- ✗ Web-böngészés gyenge
- ✗ Itthon még nem kapható

Vélemény
82%

3D Prophet 4000 XT

Micsoda? Kockákból összerakott képek? Talán puzzle-t vettünk videokártya helyett, vagy valamit félreértettünk?



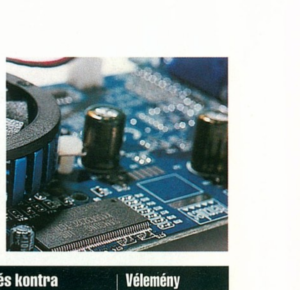
Jobban jársz, ha még egy kicsit spórolsz...

A GEFORCE3-MAL KAPCSOLATOS (megérdemelt) örömünnep hangulatában a Power VR legutóbbi Kyro grafikus chipsetjére gyakorlatilag senki sem figyelt fel. A Kyro az előző Power VR darabokhoz hasonlóan darabokra osztja a képet, és ezeket a kockákat egyenként számítja ki – minden egyes darabra meghatározza, mely 3D felszíneket kell kirajzolnia, és csak azokra húzza rá a textúrákat. Ez állítólag a memória-sávszélességet és az újrarajzolási sebességet növeli, nagysebességű RAM és a masszív órajelek nélkül.

Az ára alacsony, de ha nagy teljesítményre számítasz, jobb, ha másfelé kutatsz.

De vajon működik? Nos, a Prophet a specifikációk tekintetében nem világrengető. A 32 Mb-os memóriával és a 115 MHz-es alap/memóriasebességgel még a GeForce 256 mögött is le van maradva. Emellett nincs támogatás a hardveres T&L-hez sem; ugyan az environmental bump mapping és a teljes képernyős anti-aliasing megvan, de ezen kívül a Prophet meglehetősen átlagos. És nem is túlságosan gyors: a *Quake III Arena* teszteken a kártya 1,024 X 768-as felbontással 30 fps-t nyújtott, ami közel sem lenyűgöző. A *3D Mark 2001* nem futott rendesen, és a többi játék is elég fonnyadt teljesítményt nyújtott: a *Giants* például maximális beállításokkal szinte megmoccanni sem volt hajlandó. Ami még szomorúbb, egy pár játék el sem indult (*Black & White*), esetleg kisebb-nagyobb grafikai hibákkal futott. Ez talán az elavult drivereknek köszönhető, de nem valami kényelmes.

Hacsak nem vagy nagyon leégve, hagyd inkább a Kyrot. Sőt, a legjobb, ha spórolsz, és veszel egy GeForce-t... PCF



3D Prophet 4000 XT
Kb. 25 000 Ft
Hercules
www.hercules-uk.com

Pro és kontra
- ✓ Olcsó
- ✓ Támogatja az FSAA-t
- ✗ Nem működik több játékkal
- ✗ Viszonylag lassú
- ✗ Csak VGA kimenet

Vélemény
68%

Palm m500

Ez a Palm ugyanúgy néz ki, mint az eddigiek, pedig jó néhány új szolgáltatást is rejt magában.



USB-kapcsolat és upgrade-elhetőség: a Palm m500 többet tud, de ugyanakkora, mint a Palm Vx.

A Palm mindent megtesz, hogy pénzt húzzon ki a zsebünkből. Most, hogy a Sony és a Handspring is Palm-kompatibilis kézi számítógépeket gyárt, mi több a Microsoft is kijött a Pocket PC-vel, a PDA-k versenye egyre élesebbé vált. A Palm azonban egyelőre nagyon kedvező helyzetben van. Az m500-as az óriási sikert arató Palm V felújított változata. Az új verzió tulajdonképpen ugyanúgy néz ki, mint az őse, csak a fémszínű borítás lett sötétebb valamivel. A külső hasonlóság megtévesztő, hiszen a borítás jelentős változtatásokat rejt. Közülük is a legfontosabb az új memóriakártya-slot, melynek révén több adatot tárolhatunk és a szoftverek telepítése is könnyebben megy. A slot Multimedia- és SD-kártyákat is fogad: mindkét típus kb. akkora, mint egy postai bélyeg.

A bővítőhelyekre jelenleg csak memóriakártya dugható, de jövőre állítólag megjelennek az ide illeszthető egyéb perifériák is, például a GPS-vevők, az MP3-lejátszók, a Bluetooth-kártyák és a digitális kamerák. A Palmok bővíthetősége így már a Handspring Vidor-éval fog vetekedni.

A változások között megemlítendő még a nagyobb memória és az USB-port – az utóbbi a korábbi soros kapcsolatot helyettesíti. Nem tetszett viszont, hogy a Palm-ot továbbra is dokkolóba kell tenni, ha fel szeretnénk tölteni az akkuját.

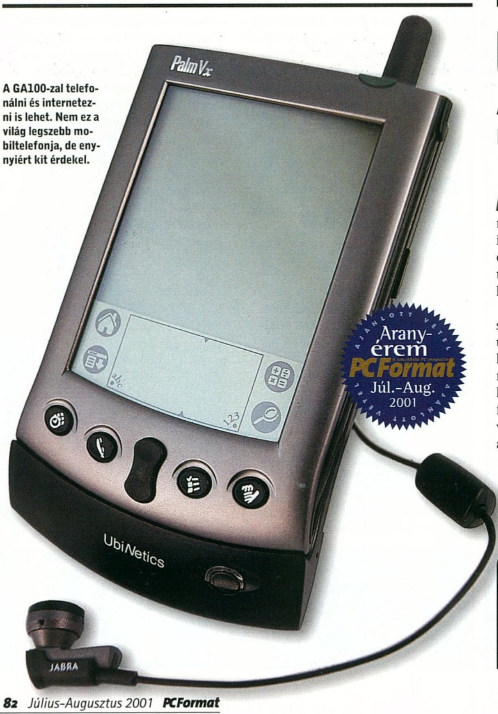
A Palm az internetelérést is könnyebbé tette. A mellékelt CD-ROM-on email- és SMS-küldő programokat kapunk, amelyek megfelelő mobiltelefon vagy modem birtokában mozgó irodává változtatják az m500-asunkat. A teljes webet ugyan nem böngészhetjük, de a mellékelt browser néhány lecsupaszított oldalt így is meg tud jeleníteni.

A Palm m500 nagy tudású PDA, amely komoly vetélytársa lehet a Handspring új Visor Edge-ének. Ezért az árért viszont már színes kijelzőt is elvárna az ember, ahogy ezt a Casio-féle Cassiopei-ában meg is kapja. A Palm m500-nak egyébként kapható színes változata is Magyarországon, kb. 170 000 Ft-ért. PCF

Palm m500	Pro és kontra	Vélemény
kb. 170 000 Ft Palm (1) 349 7788 www.plantrading.hu	✓ Memóriaslot ✓ USB-kapcsolat ✓ Nagy memória ✗ Monokróm ✗ Dokkoló kell a töltéshez	71 %

UbiNetics GA100

A UbiNetics újdonsága kényelmesen kezelhető internet-platform és mobiltelefont csinál a Palmunkból.



A GA100-zal telefonálni és internetezni is lehet. Nem ez a világ legszebb mobiltelefonja, de enynyiért kit érdekel.

A PDA-k használhatósága az internetre való csatlakozás lehetőségén áll vagy bukik. A Palm-ok már egy ideje képesek az internetezésre is, de az e-mailjeink letöltésén és lecsupaszított weboldalak nézegetésén túl ilyen téren eddig nem sok hasznukat tudtuk venni.

A GA100-as alapja egy GSM-rendszerű mobiltelefon, amelyet a Palmunkhoz kell csatlakoztatni. Ezáltal kapcsolatot létesíthetünk vele az internetszolgáltatónkkal, és természetesen hagyományos telefonbeszélgetéseket is folytathatunk rajta. A készülék szoftvere három részből áll: a tárcsázóból, az e-mail kliensből és a címjegyzékből.

A GSM-adatátvitel mindössze 14,4 kbps sebességű – jelenleg ez a maximum a GSM-rendszereket –, a telefon viszont kétsávos, így Európában mindenhol használható (az USA-ban viszont nem). A GA100-ba beletehetjük a meglévő mobiltelefonunk SIM-kártyáját is, de szokás szerint olcsóbb, ha egyúttal szerződünk is a szolgáltatóval (illetve szerződhetnénk, ha a GA100-at itthon is lehetne kapni). A UbiNetics újdonságával három órán keresztül beszélhetünk, és ha lemerült, a töltés a Palm dokkolóján keresztül történik. A GA100-as töltése, illetve a PC-nk és a PDA-nk közötti adat-összehangolás szerencsére egyszerre is történhet.

A GA100 minden korábbi kézi számítógépnél egyszerűbben csatlakozik az internetre. A modemmel felszerelt mobiltelefonokhoz eddig is hozzá tudtuk kötni a Palm-okat, de pl. egy taxiban ezt a műveletet szinte lehetetlen kivitelezni. A 3G elterjedéséig valószínűleg nem lesz már ennél hordozhatóbb módszer az internetezésre. PCF

UbiNetics GA100	Pro és kontra	Vélemény
kb. 147 000 Ft UbiNetics www.ubinetics.co.uk	✓ Internetelérés bárhonnan ✓ Mobil és PDA egyben ✓ Kényelmes csatlakoztatás ✗ Kicsit drága ✗ Rásimul a Palmra	90 %



Ha igaz, hogy a rest kétszer fárad, akkor semmilyen erkölcsi alapunk nincs arra, hogy megvegyük a Dialog 501-et.

Labtec Dialog-501

Kiabáltál már valaha is a PC-ddel? Nem? A Labtec Dialog 501-gyel végre megteheted.

HA DOLGOZTÁL MÁR TELEFONKÖZPONT-ban, akkor a Labtec Dialog-501 sok rossz emléket fog felszakítani. Eszedbe juthat az elégedetlen ügyfelek ordibálása, a féloldalas fülfájás és hogy akaratlanul is összerezzentél a walkman szó említésére...

Még mielőtt a lelki terror hatására kiugranál az emeletről, elmondjuk, hogy az 501-est, a telefon mellett a PC-hez is lehet használni.

Az elején kissé bonyolultnak tűnik az összes zsinór és csatlakozó elrendezése, de a leírás alapján ezt a műveletsort is gond nélkül elvégezhetjük. A készülék két részből áll: a headsetből és egy vezérlődobozból, amely egyúttal afféle hubként is viselkedik.

A Dialog-501 leginkább a Dragon-féle Naturally Speakinggel és a többi hasonló beszédfelismerő alkalmazással együtt használható. Ebben a tekintetben jó tapasztalatokat szerezhetünk vele: elhanyagolható súlyú, kényelmes viselni, és a kábel is elég hosszú ahhoz, hogy ne zavarjon minket a munkában.

A headset természetesen multiplayer játékokban is próbára tehető. Bár a Dialog-501-hez – az MS GameVoice-szal ellentétben – nem jár külön szoftver, a www.gamevoice.com címről letölthetjük a Game Voice Share című programot, amellyel könnyedén beszélgethetünk az interneten keresztül vagy a multiplayer játékokban. Ha viszont csupán erre kellene a Dialog-501, nem árt tudni, hogy a GameVoice valamivel olcsóbb...

Amennyiben sokat telefonálsz a PC-den keresztül, a Labtec készüléke megváltást fog jelenteni. Jó érzés végleg kiszabadulni a telefonkagyló béklyójából. Játékhoz azonban jobban jársz, a Game-Voice-szal. **PCF**

Labtec Dialog-501	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 25 ezer Ft Labtec (1) 306-9060 www.corwell.hu	✓ Kényelmes ✓ Egyszerűen használható ✓ Jó hangminőség ✗ Nem jár hozzá szoftver ✗ Van olcsóbb is	74%

Neato Business Card HandiCD Labeller Kit

Észre akarod vétetni magad? Tetováltasd magadra a buszmenetrendet! Persze van más megoldás is...



Újíts! – ez a marketing első számú szabálya.

HA KISVÁLLALKOZÁSOD VAN, EGY együttesben zenélsz vagy egy szórakozóhelyet üzemeltetsz, fontos, hogy valahogy tudósíts magadról. Egy szórólapot vagy egy névjegykártyát hamar eldob az ember, de a Neato HandiCD-kkel biztosan lépéselőnyhöz jutsz a konkurenciával szemben.

A HandiCD Labeller Kit dobozában hat kis méretű (80×60 mm-es), a két oldalán kiegyenesített írható CD-lemez található. Az első lépés az, hogy CD-íróval valamilyen adatot másolunk a lemezre: ez lehet a weboldalunk tartalma, az általunk készített szoftver bemutató változata, a zeneszámaink MP3-ba tömörítve – tulajdonképpen bármi, amit meg szeretnénk másokkal is osztani. A lemezek 50 Mb-os kapacitása némileg határt szab az elképzeléseinknek, de a legtöbb célra ez is megteszi. A csomag nem ad semmilyen programot a multimédiás tartalom elkészítéséhez, ezért ehhez valamilyen külső szoftvert kell használnunk.

Miután megírtuk a CD-ket, ideje valamilyen címkét tenni rájuk. A feladat elvégzésében a mellékelt MediaFACE II segít. A programmal sokféle médiumra dolgozhatunk: audiokazetták borítóját ugyanúgy megtervezhetjük vele, mint egy CD-lemez belsejét vagy egy floppylemez matricáját. A MediaFACE tulajdonképpen nem más, mint egy címkékre szakosodott teljes értékű DTP-program. A legösszetettebb feladatok elvégzésére is alkalmas, de a varázslók beépítésével a készítők szerencsére a kezdőkre is gondoltak.

Miután létrehoztuk és kinyomtattuk a címkéket, elérkeztünk a folyamat legkönnyebb részéhez: rá kell tennünk az etiketteket a CD-re (ebben egy elmés szerkezet segíti), és bele kell tennünk a lemezeket a mellékelt műanyag tokokba.

Az elkészült mű professzionális hatást kelt, és ha elég nagy tételben (több mint 100 db) dolgozunk, a CD-k elkészítési költségét is a tűréshatár alatt tarthatjuk (kb. 550 Ft/lemez). Ez nem is olyan sok, ha belegondolunk, hogy ezáltal talán már a bemutatkozásunkkal is sikerül felhívni magunkra a figyelmet. **PCF**

Business Card HandiCD Labeller Kit	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 8 000 Ft Neato www.neato.com	✓ Cuki kis CD-R-ek ✓ Remek szoftver ✓ Jutányos ár ✗ Csak 50 Mb ✗ Szöszmötölni kell vele	84%

Iomega Predator

Az Iomega CD-RW-jének meglepő külseje meglehetősen átlagos belsőt takar.



A külseje miatt biztosan talál magának vásárlókat, de törékeny felépítése és átlag alatti teljesítménye így is kiábrándító.

A KÜLSŐ MEGHAJTÓK PIACÁN AKKOR nőtt meg igazán a kereslet, amikor megjelentek az első elfogadható árú laptopok. Az Iomega már régóta haszonélvezője ennek az élénkülésnek, elsősorban a világszabvánnyá váló Zip-meghajtóknak (és nagytestvérének, a Jaz-nek) köszönhetően. A legelterjedtebb formátum azonban továbbra is a CD, hiszen ezt szinte a világ összes PC-je tudja olvasni.

Az Iomega Predator egy iMac-esített külső CD-RW meghajtó. A formabontó külső miatt úgy tűnik, az Iomega elsősorban azoknak szánja CD-újraíróját, akik számára egy periféria megjelenése fontosabb, mint az általa nyújtott teljesítmény. Ezek az emberek ugyanis nem írnak panaszos leveleket, amikor megtudják, hogy ez bizony csak egy 4x-es meghajtó.

A Predator rendkívül törékeny jószágnak tűnik. Amikor beleteszünk egy CD-t, le kell nyomni a fedél egyik oldalát, hogy bekattanjon egy kis pöcök – ez viszont első ránézésre még egy borítékot sem tudna zárva tartani, nemhogy egy meghajtót. A hátul lévő – az USB és a Firewire közötti váltásért felelős – kapcsolóról ugyanez mondható el: ha valamivel durvábban nyúl hozzá az ember, félő, hogy le fog törni.

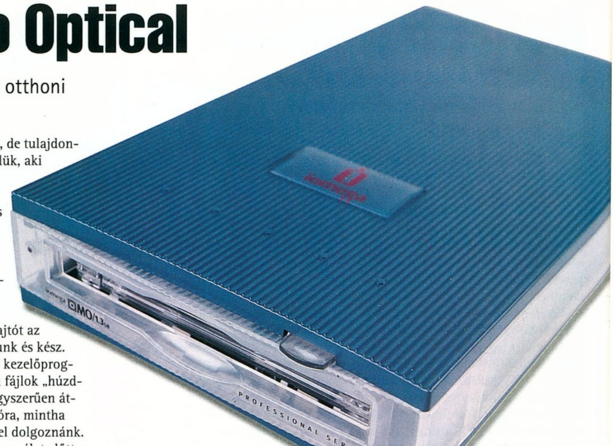
Ezt a tétovaság rí le a meghajtó tetején lévő csavarmintáról is: nem értjük, miért jobb ez annál, mint ha egyszerűen üveget tettek volna ide, hogy láthassuk, van-e a meghajtóban lemez. A Predator elejére a szokásos fülhallgató-csatlakozó és egy túlméretezett hangerő-szabályozó került. Az Iomega mintha szándékosan hordozható CD-rippelőt alkotott volna, egy komoly külső meghajtó helyett.

A Predator 4x4x6-os sebességű – ez két éve még elfogadható volt, ma már viszont nagyon lassú. 20x-os belső vagy 12x-es külső meghajtókat ennél kevesebbért is lehet már kapni. Az Iomega CD-RW-je nem más, mint egy átlag alatti CD-író, amely inkább a megjelenésével akar vásárlókat szerezni. Mellette legfeljebb csak az szól, hogy a használata pofonegyszerű – és valóban lehet vele CD-t írni. PCF

Iomega Predator	Pro és kontra	Vélemény
kb. 90 000 Ft lomega www.iomega.com	✓ Konfigurálható port ✓ Hordozható ✓ Könnyen kezelhető ✗ ...de semmi több ✗ Törékeny felépítés	60%

Iomega Magneto Optical

A nagy kapacitású archiváló eszközök végre az otthoni felhasználók számára is elérhetővé váltak.



Az MO-cartridge-ok kívül-belül akkorák, mint a hagyományos floppylemezek, de sokkal strapabíróbbak.

AZ USB NÉPSZERŰSÉGE ELLENÉRE A legtöbb profi számítógépes az SCSI-re esküszik. A nagy sávszélesség és a konfigurálhatóság miatt sokan ez utóbbi interfészt használják a gyors, megbízható adatátvitelre. Az SCSI merevlemezek, CD-újraírók és archiváló eszközök még mindig jól fogynak. Ebbe a piaci szegmensbe szeretne betörni az Iomega is a Jaz-meghajtó utódjának szánt Magneto Optical-lal.

Magát a meghajtót igazából a Gigamo/Fujitsu gyártja: az Iomega csak a nevét adja a termékhez. A készülék lézersugárral olvassa és írja saját 1.3Gb-os lemezeit. A technológia legnagyobb előnye a megbízhatóság és a gyorsaság. Hasonló meghajtókat főleg tervezőirodák és filmgyárak vásárolnak, de tulajdonképpen bárki jól jár velük, aki szereti biztonságban tudni az adatait.

A fájlok „húzd-és-ejtsd" módszerrel egyszerűen átmásolhatók bármilyen meghajtóra.

A csomagban nincs SCSI-kártya, tehát ha nincs ilyenünk, a számlát még ennek az ára is meg fogja terhelni. A telepítés viszont szinte csak abból áll, hogy rákötjük a meghajtót az SCSI-láncra, újraindítunk és kész. Semmilyen különleges kezelőprogramra nincs szükség: a fájlok „húzd-és-ejtsd" módszerrel egyszerűen átmásolhatók a meghajtóra, mintha csak egy merevlemezzel dolgoznánk. A lemezeket viszont használat előtt meg kell formázni.

Le a kalappal az Iomega MO teljesítménye előtt: a tesztünkben 5.4Mb/s írási sebességet értünk el (ez az érték függ az SCSI-kártya minőségétől is). A visszafogottan elegáns, de strapabírónak tűnő külső, a nagy sávszélesség és a megbízhatóság ideális archiváló eszközzé teszi az Iomega MO-t. Az egyetlen szépséghiba a viszonylag magas ár. PCF

Iomega Magneto Optical	Pro és kontra	Vélemény
kb. 116 000 Ft Iomega www.iomega.com	✓ Gyors SCSI-interfész ✓ Nagy sávszélesség ✓ Masszív felépítés ✓ Húzd-és-ejtsd ✗ Kissé drága	87%

Belkin Omni Cube 2-Port

Alig férsz be a szobádba a PC-s perifériáiktól? Akkor hát itt az ideje, hogy megoszd őket és uralkodj.



Az Omni Cube birtokában nem kell újat vennünk a perifériáinkból.

SOK FELHASZNÁLÓ NEM ADJA EL a korábbi számítógépét, amikor újat vásárol: a régi gép is jó lehet még játékra, internetezésre vagy csupán tartaléknak. A baj csak az, hogy a régi PC a monitorral, a billentyűzettel, egérrel és az összes többi perifériájával együtt értékes helyet foglal. Arról nem is beszélve, hogy az új géphez nem mindig jók a régi perifériák. Előfordulhat, hogy kell vennünk még egy nyomtatót vagy szkennert.

> **A régi PC a monitorral, a billentyűzettel, egérrel és a perifériákkal együtt értékes helyet foglal az íróasztalunkon.**

Az Omni Cube-bal viszont egyetlen billentyűzettel, egérrel és monitorral egyszerre két PC-t is kezelhetünk. Csak be kell dugnunk a fenti perifériákat a fekete doboz megfelelő csatlakozóiba: innentől kezdve egyetlen gombnyomással megválaszthatjuk, hogy éppen melyik gépen kívánunk dolgozni.

Az Omni Cube telepítése nem okoz gondot, egy dologra azonban érdemes odafigyelni. A Belkin saját videókábeleit nem szabad megvenni, mert túlságosan vékonyak, s emiatt szellemképes lesz a monitorunk. Ehelyett valamilyen jó minőségű, árnyékolt kábelt válasszunk, akkor ugyanis mindkét PC képét jó minőségben, nagy felbontás és a megszokott képfrissítés mellett élvezhetjük.

A Belkin Omni Cube jól működött a tesztelés során. Az egyetlen gondot az egér (Logitech Cordless Optical) okozta: az egyik átkapcsolás után egyszerűen nem lehetett vele görgetni. Az egyszerűbb rágcsálóknál (pl. Microsoft Intellimouse Explorer) viszont nem jelentkezett efféle hiba. Összességében tehát nagyon elégedettek voltunk az Omni Cube-bal, főleg azért, mert rengeteg helyet szabadítottunk fel vele. PCF

Belkin Omni Cube 2-Port	Pro és kontra	Vélemény
kb. 40 000 Ft	✓ Egyszerű használat	80%
Belkin	✓ Helyet szabadít fel	
www.belkin.com	✓ Csak át kell kapcsolni	
	✗ Minőségi kábel kell hozzá	
	✗ Nem minden egér szereti	

Lexmark Z43

A Lexmark nyomtatócsaládja új taggal gyarapodott. A kérdés: vérfrissítés vagy vérfertőzés?

A KOMPUTERTECHNOLÓGIA NAGYSZÓtárában a típusnevek között a Lexmark Z-sorozatának legfeljebb a ZX Spectrummal kell megküzdenie az olvasók figyelmének elnyeréséért, a nyomtatópiacon viszont már annál nagyobb a verseny a híresebbnél híresebb gyártók között. A Z43-mal a Lexmark végleg megkapaszkodott az üldözőbolyban.

A cég otthoni fotónyomtatónak nevezi új termékét. A kb. 40 ezer Ft-os árcédulát látva ezt először nem vettük komolyan, a 2400x1200-as felbontás viszont elég volt ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődésünket.

A telepítés könnyebb már nem is lehetne: a meghajtóprogramok szép csendben felkúsznak a gépre, és még azt is kiválaszthatjuk, hogy USB-t vagy hagyományos párhuzamos csatlakozást akarunk-e használni. A specifikációkban szereplő sebességadatoknál itt is (mint máshol) a legkedvezőbb számokat adták meg: esetünkben ez 12 fekete-fehér vagy 6 színes lap kinyomtatását jelenti percenként. Festéktakarékos üzemmódban és kevés szöveg esetén ez valóban így is van, az átlagos felhasználó azonban nem csak ezeket használja. Egy A4-es színes fénykép fényes fotópapírra nyomtatva legnagyobb felbontás mellett 10 perc alatt készült el. Ezért az árért viszont még ez is megfelelő.

Az elkészült kép minőségével elégedettek voltunk. A világosabb bőrterületek a nyomaton kissé grízesre sikerültek, de az ábrákat vagy színes táblázatokat tisztán, fényesen és jó színekkel adta vissza a Z43-as. A szövegek nyomtatása már jóval gyorsabban ment, mint a képeké, és a betűk szélei még kis méret esetén sem mosódtak el.

Ha valakit komolyan érdekel a fotónyomtatás, másik nyomtató után kell néznie – elvégre egy jó minőségű digitális fényképezőgép megvásárlása után hiba lenne éppen a nyomtatón spórolni. Ezért az árért viszont nehezen találunk még egy olyan jó általános nyomtatót, amilyen a Z43. PCF



Nem ez a legszebb (vagy a legkisebb) színes tintasugaras nyomtató, de ezért az árért nemigen kapunk jobbat.

Lexmark Z43	Pro és kontra	Vélemény
37 900 Ft	✓ Könnyen telepíthető	82%
Lexmark	✓ USB és párhuzamos port	
(66) 451 822	✓ Jó minőségű nyomatok	
www.nap-szam.hu	✓ Olcsó	
	✗ Lassú	

harman/kardon SoundSticks

Eddig csak az autónkkal, a mobiltelefonunkkal vagy a laptopunkkal tudtunk felvágni...



Mit mondjunk: csinos. Kár, hogy elrontották az USB-vel.

VALÓSZÍNŰLEG SENKI SEM VONJA KÉTségbe azt, hogy a 20. század végének PC-designja nem lett volna olyan, amilyen, ha nincs az iMac. Az Apple merész húzását nagyon sok periféria próbálta meg lemásolni, de egyik sem töltött el minket olyan csodálattal, mint a harman/kardon Soundsticks.

Ezt a teljesen átlátszó műanyagból készült 2.1-es hangrendszert igazából éppen az iMachez tervezték (a PC-k mellett még nagyon furcsának hat egy ilyen tünemény). A SoundSticks maga a megtestesült esztétikai élmény: több hajlat van rajta, mint Bognár Évin, de olyan elegáns, mint Dávid Ibolya. Kár, hogy a subwoofer az asztal alá kell helyezni, ott ugyanis kevésbé látható... A bekapcsolt állapotot a mélysugárzó kék LED-je jelzi, így az egész szerkezet úgy világít, mint egy medúza.

A SoundSticksnek azonban egy óriási hátránya is van: az USB-csatlakozó. Igen, jól olvastad - ez egy USB-s hangszórókészlet. Egy MacOS 9.0.4-et (vagy újabbat) futtató iMacen ez nem okoz problémát, a PC-n viszont igen. Az USB előnye kizárólag az, hogy nincs szükség semmilyen meghajtóprogramra: a Windows érzékeli az új jövevényt, így csak annyi a dolgunk, hogy beállítjuk a hangerőt.

Mivel USB-hangszórókról van szó, teljesen mindegy, milyen drága hangkártyát szerzünk be, a minőségen nem tudunk javítani. Ráadásul a hang mindig kihagy egy pillanatra, ha elindítunk vagy bezárunk egy alkalmazást. Akinek USB-s egere van, tudja, hogy az egérmutató is mindig megmerevedik egy pillanatra, amikor rákattintunk egy program ikonjára - a hangszórókkal pontosan ugyanez történik. Ez persze nem a SoundSticks hibája: iMacen továbbra is úgy szól, mint egy oroszlán. PC-n viszont megmarad egérkének... PCF

harman/kardon SoundSticks	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 84 ezer Ft Harman Kardon www.harman-multimedia.com	✓ Megfekszel, olyan szép ✓ Bocsánat...Szóval gyönyörű ✓ iMacen bődületesen szól ✗ PC-n nem egészen ✗ Csak USB-csatlakozó	56%

Logitech QuickCam Pro 3000

Légy híres 15 percig a Logitech profi webes kamerájával.



A lehúzható ellenzőt használva bármikor engedélyezhetsz magadnak néhány netmentes pillanatot.

A MAGUNK RÉSZÉRŐL SOSEM ÉRTETTÜK, miért akar valaki élő internetes közvetítést sugározni a mindennapjairól, mindenesetre sok ilyen ember van. Ha te is közéjük tartozol, a QuickCam Pro 3000-rel valószínűleg minden szempontból meg leszel elégedve.

Ez a futurisztikus külsejű szerkezet körülbelül akkora, mint egy teniszlabda háromnegyede. Két különböző talpat mellékelnek hozzá, így tulajdonképpen bármire fel tudjuk erősíteni. Kétméteres kábele kellő szabadságot ad ahhoz, hogy megtaláljuk számára a legmegfelelőbb helyet. Az ehhez hasonló apróságok különösen alkalmassá teszik a QuickCam Prot az on-line „műsorok" sugárzására.



A hülyeséget egyetlen segédprogrammal sem lehet kiszűrni.

A pillanatok alatt lezajló telepítés után a kamerát az adott feladattól függően sokféleképpen konfigurálhatjuk. Például tetszés szerint változtathatjuk a felbontást: a rosszabb képminőség az internetes felhasználáshoz ideális, míg a több képpont akkor jön jól, ha digitális fényképet készítünk. A maximális teljesítmény egyébként 30 fps, a legnagyobb elérhető felbontás pedig 640×480.

A képminőség optimalizálásának lehetősége nagyon sokoldalúvá teszi a kamerát, és ezt a tulajdonságát a mellékelt szoftverek csak még tovább erősítik. Az *MGI PhotoSuite IIIse*-vel és a *VideoWave IIIse*-vel bármilyen feladatot meg tudunk oldani. Amikor pedig készen állunk az on-line megjelenésre, csak létre kell hoznunk egy (ingyenes) accountot a SpotLife oldalán, és máris a világ összes internetes felhasználója láthatja, hogy éppen mivel foglalkozunk. A szoftvercsomag természetesen a kötelező képeslapküldő- és játékszoftvereket is tartalmazza.

Ezért a pénzért ilyen jó kamerát még nem láttunk. Léteznek ugyan jobb képminőségű vagy nagyobb felbontású webes kamerák, de egyik sem olyan rugalmas és könnyen kezelhető, mint a QuickCam Pro 3000. PCF

Logitech QuickCam Pro 3000	Pro és kontra	Vélemény
32 ezer Ft Qwerty (1) 466-9377 www.qwerty.hu	✓ Jó szoftverek ✓ Hosszú kábel ✓ Sokoldalú ✓ Könnyen kezelhető ✗ Átlagos képminőség	87%

Canon S600 Bubble Jet Printer

Olvashatatlanok a leveleid, a fotóidon pedig több a csík, mint a centerpályán Wimbledonban? Akkor ideje új nyomtató után nézned...



Általános nyomtatóként az S600 jó választás lehet, de fényképekhez vegyünk mást.

KÉTSZÍNŰ BORÍTÁSÁVAL ÉS LETISZTULT vonalaival az S600-as a fantáziadúsabb perifériák közé tartozik, de még így is elég visszafogott ahhoz, hogy az irodánkban se kelljen szégyenkeznünk miatta.

A telepítés további kellemes meglepetéseket tartogatott. Az S600-as négy festékpatront használ (ciánkék, magenta, sárga és fekete), ami sokkal takarékosabb megoldás, mint a szokásos egy fekete, egy színes párosítás. A nyomtatót USB és párhuzamos csatlakozással is használhatjuk: ez különösen akkor jön jól, ha több perifériánk van, mint portunk. Az S600-as felépítésében egyedül csak a papírtálca nem tetszett, ez ugyanis nem tűnt valami strapabírónak.

Fotónyomatok készítésekor az S600-as még normál papíron is szép képeket készített, a sebessége viszont nem kiemelkedő: az (A4-es méretnél kisebb) tesztképeink Standard üzemmódban átlagosan 95mp alatt készültek el. Érdekes módon a Draft (festéktakarékos) mode semmivel sem gyorsabb, Custom (egyéni) üzemmódban viszont 12mp-re is le tudtuk szorítani a nyomtatási időt. A képminőség ilyenkor csapnivaló, de ha csak próbanyomatot készítünk, ez is megteszi.

A szövegek nyomtatása az S600-as erős oldala. Egy ötoldalas dokumentum a tesztünkben kb. 1 perc alatt készült el Standard mode-ban. A minőségben semmilyen kivetnivalót nem találtunk. Ha valaki csúnyább karakterekkel is beéri, Custom mode-dal megint csak felezheti a nyomtatási időt.

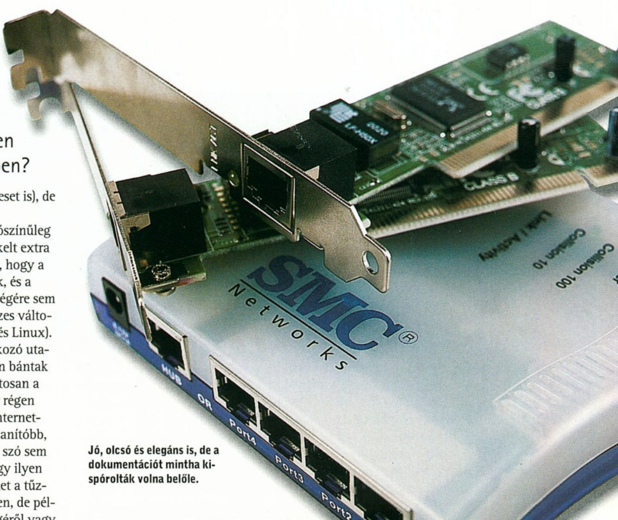
A gyakorlottabb felhasználók bizonyára nagyra értékelik majd az S600 meghajtóprogramját, amelyben mindenféle beállítás megváltoztatható (színegyensúly, effektek, hátterek, fényképoptimalizálás stb.), de akkor is jól kezelhető, ha egyszerűen csak ki akarunk nyomtatni valamit.

Akkor hát kinek ajánljuk az S600-ast? Nos, nem azoknak, akik gyorsan akarnak fényképeket nyomtatni. Ha kizárólag szöveget nyomtatunk, akkor jobban járunk egy olcsó lézernyomtatóval. Ám ha elsősorban dokumentumokat nyomtatunk, de néha grafikákkal és fényképekkel is dolgunk van, a Canon nyomtatója megér egy próbát. PCF

Canon S600 Bubble Jet Printer 78 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Canon (1) 465 8020 www.canon.hu	✓ Minőségi nyomatok ✓ Nagy tudású driver ✓ Négyszínű patronok ✓ USB/párhuzamos port ✗ Fotókhoz lassú	84%

SMC Network Starter Kit

Egy otthoni hálózat kiépítésével minden tekintetben kihasználhatjuk PC-nket. De az SMC is partner ebben?



Jó, olcsó és elegáns is, de a dokumentációt mintha kispórolták volna belőle.

AZ OTTHONI FELHASZNÁLÓKNAK NINCS szükségük hálózatra – legalábbis a legtöbben ezt mondják, míg össze nem kötnek két gépet, és el nem kezdenek adatokat küldözgetni közöttük. Vagy játszani. Vagy megosztani a nyomtatót. Egyszóval a hálózatok nem csupán az irodákba valók, ráadásul tőlük való idegenkedést a kiépítés ára sem indokolhatja többé.

Ebben a készletben minden benne van, amire szükség lehet. Először a két PCI Fast Ethernet 10/100 Mbps-es hálózati kártya bújik elő a dobozból, majd egy meglepően kis méretű (190x36x34mm, 0,3kg) és elegáns négyportos hub. A hálózatba kötött PC-ket ehhez kell hozzákötni. Amennyiben négy gépnél nagyobb lesz a hálónk, egy újabb hubbal tovább bővíthetjük.

A gépek közötti fizikai kapcsolatot két RJ-45-ös kábel biztosítja. Pontosabban biztosítaná, de mivel ezek mindössze 5-5m hosszúak, előfordulhat, hogy nem ússzuk meg gépcipelés nélkül. Természetesen vehetünk hosszabb kábelt (akár 100 métereset is), de ez növeli a költségeket.

A kezdők önbizalmát valószínűleg nem fogja meghozni a mellékelt extra vékony leírás. Még szerencse, hogy a kártyák telepítése gyerekjáték, és a meghajtóprogramok sokféleségére sem lehet panasz (a Windows összes változata, MacOS, Unix, Netware és Linux). A hálózat felállítására vonatkozó utasításokban viszont spórolósan bántak a szavakkal: ha mindent pontosan a leírás szerint végeznénk, már régen összegubancoltuk volna az internetkapcsolatunkat. Még nyugtalanítóbb, hogy a biztonságról egyetlen szó sem esik. Nem gondoltuk, hogy egy ilyen leírás fog elmélyeszteni minket a tűzfalak kiépítésének rejtelmeiben, de például a jelszavak szükségességéről vagy fontosságáról kezdőként szívesen vettünk volna néhány jó tanácsot. A Network Starter Kittel kedvező áron hozhatunk létre otthoni hálózatot, de ha teljesen kezdők vagyunk, nem árt beszereznünk mellé egy hálózati alapismeretekkel foglalkozó könyvet. PCF

SMC Starter Network Kit 35 375 Ft	Pro és kontra	Vélemény
SMC (1) 311 5456 www.IScomputer.hu	✓ Minden egyben ✓ Tetszetős hub ✓ Sokféle driver ✓ Megéri az árát ✗ Hiányos leírás	79%


HAPPY BIRTHDAY



Fotó: Philip Sowels

GeForce-ok háborúja

Megint elérkezett az év különleges pillanata – megjelent az új GeForce. Eljött az idő, hogy rávesd magad, vagy jobb lesz, ha kihagyod? Mi eláruljuk, gyorshajtási cédulánkat lobogtatva.

JELENTKEZZEN, AKINEK GeForce2-je van! Most pedig az jelentkezzen, aki ezek közül kezét-lábát törné, hogy GeForce3-t vehessen! Jól gondoltuk. A GeForce legújabb chipjével az volt a probléma, hogy nem sokat tudott a GeForce Ultra tulajdonságaihoz hozzátenni. Persze, 32 bites színmélységet adott, de egyébként ugyanarról volt szó. Ha elég gyors a CPU-d, egy sima GeForce elég a legtöbb játék futtatásához.

Most viszont megérkezett a GeForce3, igen komoly hardvert felvonultatva. A chip több tranzisztorral lett felszerelve, mint egy P4, és alapjában változtatja meg a játékélményedet.

A nagy fejlesztők azonnal ráálltak a GeForce3-ra. Valami lehet benne, ha John Carmack, az id Software programozó-zsenije a következőket nyilatkozta: „A GeForce3 fantasztikus. Nem tapasztaltam ilyen mértékű fejlődést, amióta a Voodoo 2 kijött." Véleményével nincs egyedül – az *Unreal*-es Tim Sweeney és még sokan mások is tökéletesen elégedettek a chippel.

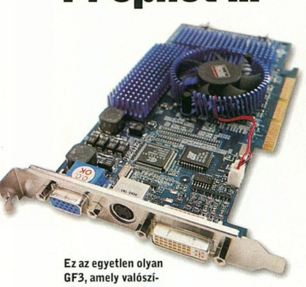
A GeForce3 lelke az az nfiniteFX Engine, amely lehetővé teszi a vertex- és pixelárnyékolást – ez az első ilyen, kereskedelmi forgalomba kerülő kártya. Gyakorlatilag ezzel a fejlesztők rengeteg saját igényeikre szabott effektet hozhatnak létre, ahelyett, hogy a hardver képességeire kellene korlátozódniuk. Ennek köszönhetően a játékok következő generációjának döbbenetesen részletes grafikája lesz.

Ez azonban beletelik egy időbe. A GeForce3-t a DirectX8.0-ra optimalizálták, és az ezt kihasználó játékok nem jelennek meg Karácsony előtt; addigra pedig az nVidia bejelentette újabb chipsetét.

Mivel az nVidia nem gyárt grafikus kártyákat, teljes egészében az új technológiák fejlesztésére koncentrálhat, és a chipeket licencelheti a gyártóknak, akik pedig azok alapvető tulajdonságaihoz extrákat adhatnak – memóriát, stb.

A technológia kihasználása azonban időigényes, tehát hacsak nem vagy igazán a sebesség megszállottja, egyelőre nincs okod megvenni a GeForce3-t. Félre ne érts, valóban ez a legjobb kapható grafikus kártya, de mintegy 150 000 Ft-os árával igazén elszánt játékosnak kell lenned, hogy megengedd magadnak. ▶

Hercules 3D Prophet III



Ez az egyetlen olyan GF3, amely valószínűleg még egy atomháborút is túlélne.

Sebesség

A 3D prophet III volt a leglassabb minden tesztünkben, bár nem kell nagy eltérésekre gondolni – az érték egy fps és néhány 3D Mark. Nehéz megmondani, ez miért van így – talán a memória elérési sebessége kicsit lassabb a Prophetnél, esetleg a kártya alapvető szerkezete különböző. Néha hihetetlenül apró különbségek is befolyásolhatják az összteljesítményt, bár ha a gyártó nem követett el szarvashibát, a sebesség-visszaesés elenyésző marad. Mindegy, a Prophet III még így is lélegzetelállítóan gyors – csak nem annyira, mint a másik kettő. A sebességet még lehet fokozni és játék sem nagyon van hozzá.

Tulajdonságok

A Prophet III stadionnyi hűtőbordáitól és ventillátorától eltekintve – aminek örülhet az, aki húzni szeretné a kártyát – minden tekintetben hű az ígéretekhez: 350MHz-es RAMDAC, 200MHz-es alapsebesség, 460MHz-es memóriasebesség, és 64Mb DDR RAM (dupla adatátviteli sebességgel).
Egy – pontosabban két – szóval, marha gyors. A legtöbb GeForce3 – az előző verzióktól eltérően – már alapból 64Mb RAM-ot tartalmaz. A kimeneti lehetőségek kivételesen jók: nem csak egy VGA és egy DVI csatlakozót kapsz, hanem két TV-kimenet (egy összetettet és egy S-Videot) is.
Az előbbi – nem is beszélve az S-Videoról – ritkaság, és a lehetőség, hogy videóra, kamerára, vagy akármi másra rákötheted a kártyát, nagyon hasznos.

Szoftverek

Nem sok mindenről lehet itt beszélni – A Prophet III-hoz nemhogy játék, még demó sem jár. Csupán egy *Power-DVD*-t kapsz; ez ugyan elismerten a legjobb

A Prophet III így is lélegzetelállítóan gyors – csak nem annyira, mint a másik kettő.

DVD-lejátszó, de ettől még nem kell lehidalni. A szokásos GeForce teljesítmény-mérő demók (Inferno, Zoltar, Chameleon) is helyet kaptak a CD-n.

WinFast GeForce3 TD



A neve és teljesítménye alapján is a gyors – hogy jobb-e a többinél, meglátjuk.

„Jó napot kívánok, uram. Ez az ön kártyája, uram? Tudja ön, milyen sebességgel haladt, uram?" Bizony, a WinFast valóban hű marad a nevéhez, és a leggyorsabb a három kártya közül. A különbség itt sem falrengető (bár a 3Dmark értékek jóval nagyobbat mutatnak, mint a *Quake*-esek), tehát nem kell túlságosan lelkesedni. És azt se feledjük, ahhoz, hogy a legtöbbet kihozzuk a GeForce3-ból, egy DirectX8.0-t kihasználó játék kell, amelyből (a *Giants* kivételével) manapság egyet sem látni. Ettől függetlenül ha mindenképp a leggyorsabbra vágysz, azzal a lehetőséggel, hogy órajel húzással még többet hozz ki belőle (ami lehetséges a WinFast-tal), ez kell neked.

Ha úgy gondolod, hogy a 3D Prophet hűtőbordái és ventillátora nem hétköznapiak, csak nézd meg a WinFast-ot – ennyi fémmel és hűtéssel akár egy atomerőművet is lejegelhetnél.

„Jó napot kívánok! Ez az ön kártyája, uram? Tudja ön, milyen sebességgel haladt, uram?"

A kézikönyv említést tesz egy hőérzékelőről, amely figyelmeztet, ha a CPU túlmelegszik – szégyen. Egyébiránt a WinFast hasonló adatokkal rendelkezik, mint a Prophet III, DVI, összetett és S-Video kimenettel, és pontosan ugyanolyan órajelekkel.

Nix. Zéró. Nulla. Abszolút semmi. Legalábbis semmi érdekes. Megkapod a *Colorific* és *3Deep* szoftvereket, melyek állítólag a színeidet gazdagítják; a *Cult3D*-t a Cycoretól (3D a Weben); egy WinFast szoftveres DVD-lejátszót; és a *WinFox*-ot. Ez utóbbi egyike a felhasználóbarát irányítópaneleknek, amikkel a gyártók imádják elárasztani a gépedet; ebben az esetben azonban egy használható szoftverről van szó, amely meggyorsítja a videóbeállításokat (a látszólag hiányzó hőmérőt is innen lehet(ne) ellenőrizni). De se játék, se semmi, csupán a kötelező nVidia demók – tehát nincs lehetőséged, hogy a kártyát kibontva már mutogasd is a képességeit féltékeny haverjaidnak. Ez bizony igen kiábrándító. Reméljük ezt a hiányosságot hamarosan pótolják, mert megéri.

ELSA Gladiac 920



Hát, ez is tényleg gyors. És van hozzá játék is!

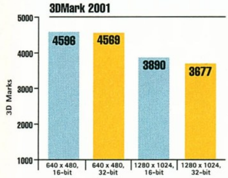
Akárhányszor csak bejelentenek egy új nVidia chipsetet, lefogadhatod, hogy az Elsa az elsők között hozza ki saját kártyáját. Gyakorlatilag most, hogy belegondolunk, az ELSA szinte több nVidia chipsetes modellt jelentetett meg, mint a többiek együtt – és a sebesség, megbízhatóság és jellemzők tekintetében mindegyik kiváló. Itt sem tört meg a hagyomány: a Gladiac 920 (mi a fenét jelent ez a Gladiac?) a második leggyorsabb a három tesztelt kártya közül, és kiváló teljesítményt nyújt az OpenGL és a Direct3D tekintetében egyaránt.

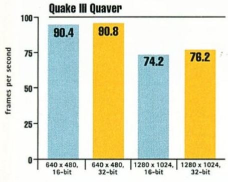
Újra meg kell említeni, hogy a három kártya közötti különbségek elenyészőek – az összes villámgyors. És ne felejtsd, ha neked mindig minden túl lassú, még mindig felhúzhatod az órajelet. Nem mintha egyelőre szükséged volna rá...

A Gladiac hűtőbordái és ventillátora, bár igencsak méretesek, mégis kicsit fonnyadtnak tűnik a másik két kártyával való összehasonlításban – bár, ha őszinték akarunk lenni, ez nem sokat számít majd az órajellel való maceráláskor. A Gladiac egyébként pontosan ugyanolyan jellemzőkkel rendelkezik, mint a másik kettő; csak a rend kedvéért: 350MHz RAMDAC, 200MHZ-es alapsebesség, 460MHz-es memóriasebesség, és 64Mb DDR RAM. A kezdeti időkben a gyártók sosem módosítják különösebben a gyári nVidia adatokat; a Creative, aki általában az elsők között jelenik meg kártyáival, nem tudni miért, de különösen csöndes volt mostanában, így talán előrukkol valami meglepetéssel. A kártya a többiektől eltérően csak egy S-Video kimenettel rendelkezik, de ezt úgy alakították ki, hogy az összetett csatlakozó is beleférjen.

Hurrá! Végre egy kártya, amelyikhez játékot is adnak! A Gladiachoz az Interplay kiváló első/harmadik személyű lövöldözős játékának, a *Giants: Citizen Kabudo*-nak egy fejlettebb változata jár. Csaknem az összes effektet felfejlesztették, hogy kiaknázza a GeForce3-t, és egyszerűen döbbenetesen jól néz ki. Minden elismerésünk az ELSA-é, akik egy játékkal próbálják meg enyhíteni az ekkora összeg kiadását követő teljes depressziót... Emellé kapod még az *ELSAMovie 2000*-t és a szokásos olcsó segédprogramok Karácsonyi választékát. Az nVidia driverei tökéletesen megfelelnek a célnak, bár a legtöbb esetben a gyártók kicsit felgyúrják őket, csak hogy odatehessék saját logójukat – mint ebben az esetben is.

Teljesítmény





Összkép

A Hercules már régen nevet szerzett magának jól megtervezett, egyedülállóan megbízható, és kiválóan húzható kártyák készítésével – a Prophet III sem kivétel ez alól. A négy videókimenet sem mindennapos lehetőség; azonban a játékok vagy akár demók hiánya meglehetősen szomorú. Ezek feltették volna a pontot az i-re; emellett a közel kétszázezres árért már csak elvárhatunk valami extrát, nem igaz? Hiszen tény, hogy a Prophet mintegy 40 ezer Ft-tal drágább az itt megvizsgált két kártyánál, amelyek közül az egyikhez (a Gladiac-hoz) még játékot is kapni. Ehhez jön hozzá az is, hogy minden tesztünkben ez bizonyult a leglassabbnak, ezért csak a dobogó harmadik fokára léphet.



A demó olyan ijesztően valósághű volt, hogy úgy éreztük magunkat, mint az első, 19. századi francia mozilátogatók a *Vonat* érkezik az állomásra premierén.

3D Prophet III
kb. 190 000 Ft

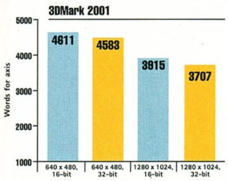
Ⓕ Hercules
Ⓘ www.hercules-uk.com

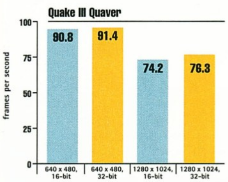
Pro és kontra

- ✓ Ez egy GeForce3!
- ✓ Órajel-húzási lehetőség
- ✗ Nagyon drága
- ✗ A leglassabb a 3 közül
- ✗ Se játékok, se demók

Vélemény

79%





Ez a leggyorsabb kártya; emellett a legolcsóbb is. Ez a kombináció meglehetősen ritka állatfajta, de a LeadTek sikeresen összehozta a kettőt.

De vajon meg kell venned? Nos... ööö. Van rá elég pénzed? Hát akkor persze, hogy meg kell! Ha legalább egy játékot adtak volna hozzá, a WinFast tökéletes kis csomag lehetne... és szomorú, hogy az a hőmérséklet-szenzor láthatóan hiányzik, hiszen azzal minden megszállott órajel-módosító álma beteljesült volna. Egyébként ez valószínűleg csak egy apróbb gyártási hiba; mindezeket összevéve, ha már nagyon vágysz egy GeForce3-ra, sokkal, de sokkal rosszabb lehetőségeid is vannak. Az ára és a sebessége miatt kijárt neki a jól megérdemelt, aranyérmes első hely.



A GeForce3-mal a játékok nagyon élethűek. Vajon mikor készítik el az első, lemegyek-újságot-venni-és-sörért szimulátort?!!

WinFast GeForce3 TD
135 900 Ft

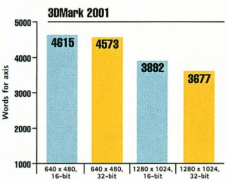
Ⓕ Leadtek/SMC Direct
Ⓣ (1) 466 9377
Ⓘ www.qwerty.hu

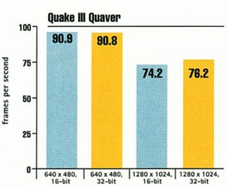
Pro és kontra

- ✓ Kiváló hűtés
- ✓ Két TV-kimenet
- ✓ Legolcsóbb a három közül
- ✗ Nincs ajándék szoftver
- ✗ Miféle hőmérő?

Vélemény

90%

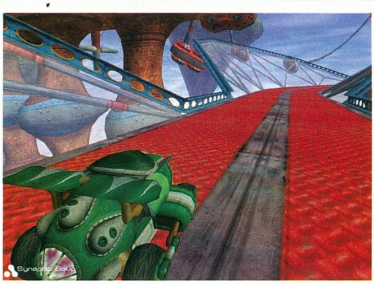




Szokás szerint az ELSA-ról kiderült, hogy egy igen tisztességesen működő kártya, jelentős hátrányok nélkül: gyors, számos szoftver jár hozzá, és nem is olyan drága (már a GeForce3 ligát tekintve). Felvidítja a pénzétől megszabadított vásárlót

A Gladiac 920 a második leggyorsabb a három tesztelt kártya közül...

a csomagban található teljes játék is – a többiek miért nem tudták ezt bevállalni? A kártya egyébként együttműködik a csodálatos Revelator szemüvegekkel, ha éppen van nálad egy kéznél.



Khm, itt láthatók a, nos, a cikkek cakkolva, a bitmapek... ööö... kirajzolva... meg ilyesmi. De legalább jól néz ki.

Gladiac 920
kb. 150 000 Ft

Ⓕ ELSA
Ⓘ www.elsa.co.uk

Pro és kontra

- ✓ Teljes verziós játékkal
- ✓ Nagyszerű teljesítmény
- ✓ Hatéves garancia
- ✗ Csak egy TV kimenet
- ✗ A hűtés nem a legjobb

Vélemény

86%

InfoMap 7 GPS Bundle

Egy globális helyzetmeghatározóval és egy útvonaltervezővel csak akkor tévedsz el, ha el akarsz.

A TÉRKÉPEKNEK CSAK AKKOR LÁTjuk hasznát, ha tudjuk, hol keressük rajta magunkat. Ha viszont egy sarki kifőzdén és egy gyalogátkelőhelyen kívül nincs más viszonyítási pontunk, kérdezgetés nélkül sosem tudjuk meg, merre járunk. Ismeretlen helyen már az is fél siker, ha tudjuk, hol vagyunk. A nagyvárosok dzsungelében viszont - főleg külföldön - az ösztöneinken túl más segítségre is szükségünk lehet.

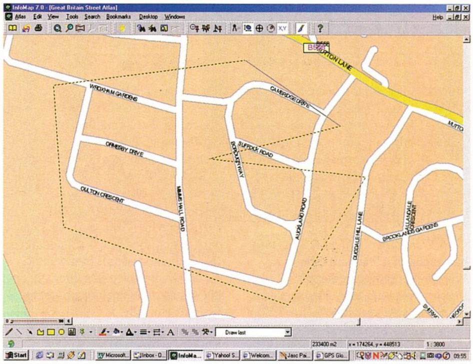
Az útvonaltervező program jó megoldás arra az esetre, ha nem akarunk eltévedni az autónkkal. Csak megadjuk a kiindulási pontot és a végállomást, mire a program pontosan elmondja, mikor merre kell kanyarodnunk. De mi van akkor, ha egyszer csak le akarunk térni a kijelölt útról? Ilyenkor sajnos legtöbbször hosszabb-rövidebb időre eltévedünk. A megoldást az jelenti, ha az útvonaltervezőt egy GPS-vevővel kötjük össze. Egy GPS-berendezés - a rövidítés a globális helyzetmeghatározás angol nevének kezdőbetűit rejti - műholdak segítségével akár ötméteres pontossággal is képes meghatározni a helyzetünket.

Okostóni

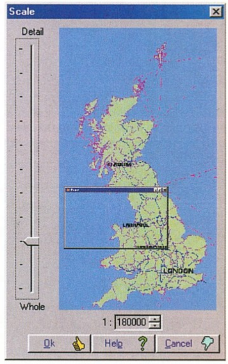
A Directions nevű cég *InfoMap 7* GPS nevű csomagja tulajdonképpen nem más, mint az *InfoMap 7* útvonaltervező program és a Holux GM200 GPS-berendezés összeházasítása. Ha kettőt egyszerre használjuk (például egy laptopon), azonnal látjuk, merre járunk - legalábbis az Egyesült Királyságon belül. Ha úgy tartja kedvünk, kocsikázhatunk is: ekkor egy ikon mutatja, merre járunk éppen. A GPS-vevő körülbelül akkora, mint egy PC-s egér, és az áramot a gépünk PS2-portjából kapja. A térképen elfoglalt helyzetünk másodpercenként frissül. A helyzetmeghatározás pontosságáról annyit, hogy az *InfoMap* még azt is látja, az úttest melyik oldalán álltunk félre. A vevő alja egyébként mágneses, így akár a kocsi tetejére is tehetjük - ennek egyébként nincs sok értelme, mert a készülék az autóban ugyanolyan jól működik.

Az *InfoMap 7*-ben minden benne van, ami egy jól összerakott útvonaltervező szoftverhez kell. A program az Egyesült Királyság minden utcáját ismeri, az egyéb szolgáltatásokról nem is beszélve. Böngészhetünk például a 2500 vasútállomás között, de megnézhetjük azt is, hol vannak a nagyobb kórházak, repülőterek, egyetemek, éttermek, bevásárlóközpontok, parkolók vagy éppen golfpályák és múzeumok. Más útvonaltervezőkkel ellentétben az *InfoMap 7* egy adott hely keresésekor nemcsak az utcát mutatja meg, hanem a célpont utcán belüli helyzetét is. A program sok hasznos adattal szolgál az útvonalunkkal kapcsolatban: kiszámolja a távolságot, a menetidőt, sőt még az elhasznált benzin költségét is. Néha már-már túllő a célon: megadja például, hogy milyen hosszú lesz a gyorsítósáv és hogy hány helyen lesz körforgalom.

A program az Egyesült Királyság minden utcáját ismeri, az egyéb szolgáltatásokról nem is beszélve.



Ha kijelölsz a térképen egy területet, nemcsak azt tudod meg, hány négyzetmétert fogtál közre, de még az itteni boltokra vagy szolgáltatásokra is rákereshetsz.



Az Egyesült Királyság szőröstül-bőröstül: az összes helység összes utcanevét megtalálod.

Tartalomhoz a forma

Ha kíváncsiak vagyunk egy területre, kijelölhetjük a térképen az egérrel: a kereséseink ilyenkor csak erre a régióra fognak vonatkozni. Az *InfoMap* pontosságára az az egymástól független forrásokra támaszkodó adatbázis a biztosíték, amelyet a készítők az útvonaltervező létrehozásához gondosan összeszerkesztettek. A program természetesen tetszés szerint testreszabható, sőt maguk az adatok is módosíthatók: ha észrevesszük például, hogy egy utcát egyirányúsítottak, az új információ bekerül az adatbázisba. Ha akarjuk, még az épületek formáját vagy az utcák nevét is megváltoztathatjuk.

Az *InfoMap 7* egyetlen gyenge pontja a business locator szolgáltatás, amelyre ráférne már egy frissítés (egyes adatokat még az 1997-es állapotokat tükrözik). A GPS-vevő és az útvonaltervező házasítása kiváló ötletnek bizonyult, de ne feledjük, hogy a csomag autózás közben használható igazán, ekkor viszont egy laptopra is szükségünk lesz. A hordozható számítógépek akkuja viszont ritkán bírja 2 óránál tovább. Ha valaki rendszeresen utazik az Egyesül Királyságba, és ott még autót is bérel, az *InfoMap 7* GPS Bundle-lel jól elszórakozhat, a többiek viszont egyelőre nem sok hasznát veszik a programnak. Mindenesetre türelmetlenül várjuk a magyar változat megjelenését. **PCF**

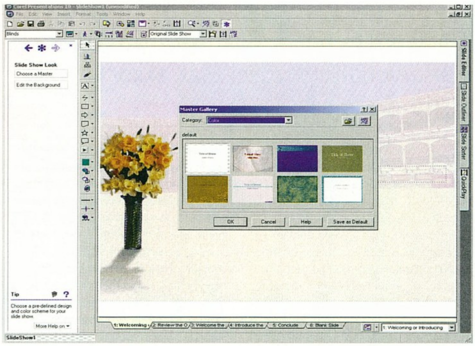


A GPS-vevővel akár ötméteres pontosságot is el lehet érni. Ha a készüléket az *InfoMap 7*-tel együtt használjuk, egy ikon pontosan mutatja a térképen, hogy merre járunk.

InfoMap 7 GPS Bundle	Pro és kontra	Vélemény
kb. 48 000 Ft	✓ Részletes útvonaltervező	80%
Directions UK	✓ Nagy teljesítményű GPS-vevő	
www.directions.ltd.uk	✓ Viszonylag olcsó	
Ha csak úgy: P75, 32Mb	✗ Nem árt hozzá egy laptop	
Ha tényleg: PII	✗ Nincs magyar változata	

WordPerfect Office 2002

Minden ellenkező híresztelés ellenére nem az *Office* az egyetlen irodai program – legfeljebb a legdrágább.

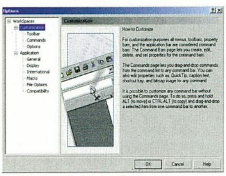


Az egyes programokat nem nehéz ugyan használni, de az interfész áttekinthetőbb is lehetne. Ha viszont ezen túltesszük magunkat, szinte mindentudó irodai csomaghoz jutunk.

A MICROSOFT MARKETINGGÉPEZETének ismételt beindulásával könnyű elfeledkezni arról, hogy a piacon más irodai programcsomagok is kaphatók. A *WordPerfect Office* mindig is jó alternatíva volt a Microsoft termékéhez képest, ráadásul az új verzió minden eddiginél jobbra sikerült.

A *WordPerfect Office* két változatban kapható: a Standard csomag a *WordPerfect* szövegszerkesztőt, a *Quattro Pro* táblázatkezelőt, egy prezentációkészítőt és a *CorelCentral* 10 nevű személyiinformáció-kezelőt tartalmazza, míg a drágább Professional verzióhoz jár még a Paradox adatbázis-kezelő és a *Naturally Speaking* beszédfelismerő is. A legtöbb felhasználót valószínűleg a Standard csomag érdekli, ezért mi is ezt teszteltük.

A *WordPerfect* egész kellemes szövegszerkesztő, és bár az interfésze egyáltalán nem hasonlít a *Microsoft Word*-éhez, a kezelésének megtanulása így sem tart sokáig. A szokásos szövegformázási és dokumentumkezelési szolgáltatásokon kívül jó néhány funkciónak a haladó szintű felhasználók is örülhetnek. Az elkészült fájlok *Adobe Acrobat* formátumban (PDF) és HTML-ben is elmenthetők, mi több a program támogatja a CSS-eket (Cascading Style Sheets) is, hogy a dokumentumaink pontosan úgy jelenjenek meg, ahogy elterveztük. A *WordPerfect* emellett XML és SGML (Standard Generalised Markup Language) fájlok létrehozására is használható. Az utóbbi még nem elég elterjedt, pedig összetettebb dokumentumokat jól lehet kezelni vele.



Ahogy ez a képernyőfotó is mutatja, a testreszabási lehetőségeknek nincs határa.

Majdnem perfekt

A *WordPerfect* ún. Reveal Code-okat használ a dokumentumok formázásainak megjelenítéséhez. Ennek az eddig jobbára csak HTML-szerkesztőkben alkalmazott módszernek egy átlagos üzleti levél megírásakor nem sok hasznát vesszük, ha viszont XML-fájlokkal dolgozunk, a Reveal Code-ok nagy segítségünkre lehetnek.

A Corel irodai csomagjának minden programjában megtalálható a PerfectExpert. Ez a bal oldalon lévő panel az *Office XP* feladatablakaihoz hasonlóan a leggyakoribb műveletek elvégzéséhez ad útmutatást. Az egyes programok természetesen kompatíbilisek a Microsoftos megfelelőikkel: a *WordPerfect*-tel megnyithatunk és készíthetünk *Word*-dokumentumokat, a *Quattro Pro*-val szerkeszthetünk Excel-táblázatokat stb.

Látványos újdonság még a *Quattro Pro* új renderelő engine-je, amellyel látványos 3D-s ábrákat készíthetünk. A végeredmény valóban meggyőző lesz, különösen ha az ábrát a *Corel Presentations* diaképeként használjuk. Ez utóbbi is megújult: már az MP3-akat is támogatja, és az előadásainkat mostantól animált GIF-ben vagy *Flash*-ben is elmenthetjük.

A *CorelCentral* információkezelő az új verzióban e-mail klienssel gazdagodott. Akár több accountot is kezelhetünk vele, de ezenkívül sajnos nem sok mindent lehet elmondani róla. A naptár viszont meglepően jó: a benne tárolt adatainkat Palm PC-kkel és más információkezelő programokkal (pl. *MS Outlook*) is összehangolhatjuk.

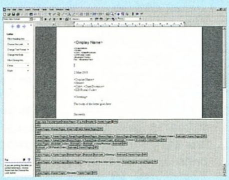
Természetesen a Corel irodai csomagja sem mentes a hibáktól. Észrevehetően lassabban indul el, mint az *Office XP*, és az interfésze sem olyan felhasználóbarát, amilyennek lennie kellene. Különösen a *WordPerfect*-et használva volt az az érzésünk, hogy inkább a profik, és nem pedig a kezdők szempontjait figyelembe véve tervezték. A *WordPerfect Office* azonban így is megfontolandó vétel, két okból: egyrészt mert nyoma sincs benne a Microsoft idegesítő termékaktiválásának, másrészt mert mindenki, aki rendelkezik a *CorelDraw 3*, a *WordPerfect 5*, a *Microsoft Office 95* vagy a *Lotus SmartSuite 97* program(csomag)ok (illetve ezek újabb változatainak) valamelyikével, upgrade árért, vagyis kb. 45 000 Ft-ért juthat hozzá a *WordPerfect Office*-hoz. PCF

WordPerfect Office 2002 kb. 123 000 Ft
Corel Corporation
www.corel.com
Ha csak úgy: P166, 16Mb, Win9x/ME/NT/2K
Ha tényleg: 32Mb, 250Mb merevlemez hely

Pro és kontra
- ✓ Nagy tudású
- ✓ *MS Office*-kompatíbilis
- ✓ Kedvező árú
- ✗ Kissé fapados
- ✗ Primitív e-mailkliens

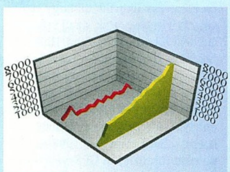
Vélemény
84%

Mi van a dobozban?



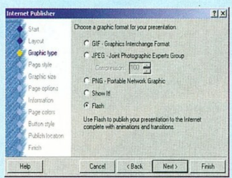
WordPerfect 10

A *WordPerfect* egy teljes értékű szövegszerkesztő, amely támogatja a HTML-t és az SGML-t is, sőt *Adobe Acrobat* (PDF) fájlokat is készíthetünk vele. A fenti képernyőfotón működésben közben is látható Reveal Code-ok a webszerkesztőkhöz hasonlóan pontos adatokat szolgáltatnak a dokumentum formázásairól.



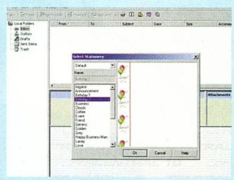
Quattro Pro 10

A *Quattro Pro* új változatába egy vadonatúj táblázatrajzoló engine is került, amellyel látványos, renderelt képeket készíthetünk. A program akár egymillió soros táblázatokkal is megbirkózik. Az adatok elemzésére használható Dynamic Crosstab Reports hasonlóan működik az *Excel*-ből ismert PivotTables-hez.



Corel Presentations 10

A csomag prezentációkészítő programjában, a *Corel Presentations*-ben készült fájlokat mostantól animált GIF-be és *Macromedia Flash* formátumba is tudjuk exportálni. Animált GIF-eket egyébként importálhatunk is, az MP3-támogatás révén pedig tömörített zenei fájlokkal dobhatjuk fel az előadásainkat.



CorelCentral 10

A képernyőfotón a *CorelCentral* új e-mail kliense látható, amely azonban inkább csak puszta léte, nem pedig tudása miatt érdemel említést. A program naptárfunkciójával rendet teremthetünk az életünkben: listát vezethetünk az elfoglaltságainkról és összehangolhatjuk az adatainkat a Palm PC-nkkel vagy a *Microsoft Outlook*-kal.

SuSE Linux 7.1 Professional

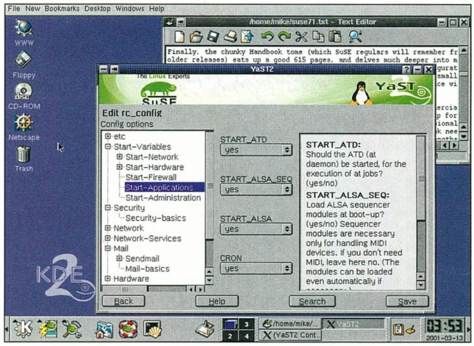
Csönget a postás, és egy nagy dobozt tart a kezében. Csak nem úgy újabb *SuSE* Linux? Bingó!

VEGYÜK SORRA, MI MINDENT KÖszönhetünk a németeknek: a mérleg egyik serpenyőjében ott van például Bach, azután Michael Schumacher, a másikban viszont három gól az 1954-es futball-világbajnokságon... Az előbbi oldalt gazdagítja a német *SuSE* cég is, az egyik legjelentősebb Linux-disztribúció készítője, a Red Hat egyik legnagyobb riválisa.

A *SuSE* Linux doboza telis-tele van mindenféle ajándékkal: különféle matricák és röplapok mellett még egy kaméleonos kitűzővel is gazdagabbak lehetünk. A súlyos doboz legértékesebb részei mégsem ezek, hanem a négy nyomtatott leírás, amelyek öszszesen 1060 oldalon keresztül részletezik a programcsomag szolgáltatásait. Ha valaki szereti megnézni, mire adja ki a pénzét, ezt a hatalmas információtömeget mindenképpen a *SuSE* javára kell írnia.

A *SuSE* programozói még tovább finomították a disztribúció YaST2 nevű telepítőprogramján. A mi ízlésünknek kissé csicsásnak tűnik ugyan (64Mb RAM alatt el sem indul), de ha valakinek nem tetszik, visszatérhet a régi, szöveges telepítőhöz is. Az installálás mindig is hálátlan feladat volt a kezdő linuxosok számára, ezért aztán jó látni, hogy a MandrakeSoft mellett végre már a YaST2 is viszonylag egyszerűvé teszi ezt a műveletet. A hardverfelismerés viszont még mindig hagy kívánnivalót maga után.

A bőséges dokumentáció mellett a *SuSE* másik nagy pozitívuma a lehengerlő mennyiségű mellékelt program. A hét CD-n (vagy az egyetlen – szintén mellékelt – DVD-n) több mint 2000 segédprogramot és alkalmazást találunk. A frissességgel sincs baj: a 2.4.0-ás kernel, a 2.2.0-ás glibc és a 3.3.6/4.0.2-es XFree86 viszonylag újnak tekinthető, bár a 2.0.1-es KDE felett lassan már eljár az idő. Az alkalmazások közül kiemelendő a *StarOffice 5.2*, a *Netscape 4.76* és a GNOME 1.2.4, a különféle szerverprogramokról és fejlesztőeszközökről nem is beszélve.



A *SuSE 7.1* működés közben: képernyőfotón a KDE 2 grafikus felületet és a YaST2 konfiguráló programot látjuk. Csak azt az idétlen pingvint tudnánk feledni...

A *SuSE 7.1 Pro* méretei, dokumentációja és ára előtt le a kalappal, sőt még telepíteni is könnyű (a YaST2 a konfigurálás nagyobbik részét elvégzi helyettünk), de a Mandrake egyszerűségét és hardverfelismerő képességét ezúttal sem sikerült túlszárnyalni. Egy próbát azért ez is megér. **PCF**

SuSE Linux 7.1 Professional 19 900 Ft

SuSE · (1) 450 0921
www.suselinux.hu
Ha csak úgy: 486, 16Mb
Ha tényleg: P100, 64Mb

Pro és kontra
- ✓ Ennyit bőven megér
- ✓ Kiváló programok
- ✓ Bőséges dokumentáció
- ✗ Problémás RH RPM-ek
- ✗ A YaST2 még nem tökéletes

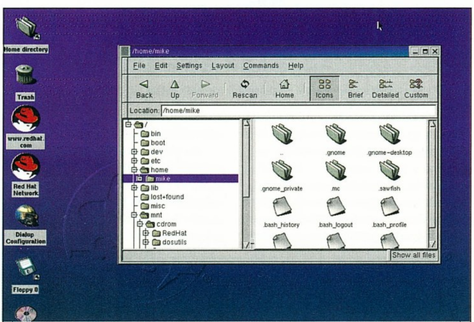
Vélemény
84%

Red Hat Linux 7.1 Deluxe

A vegyes emlékeket maga mögött hagyó 7.0-s verzió után vajon merre indult el a *Red Hat*?

LEHET, HOGY MOST ÖSSZETÖRJÜK a forradalmi érzületű olvasóink szívét, de sajnos ki kell mondjuk: a „Vörös Kalap" nevű cégnek semmi köze a politikához – az elnevezés mindössze az alapítók fejfedőjének állított emléket. Az ötlet bevált: sok felhasználó számára a *Red Hat* immár a Linux szinonimájává lett.

Bár a 7.1-es verzió csomagja túl sok érdekességet nem tartalmaz, így is kilenc CD-t, egy levélnyi matricát és mindenféle egyéb csecsebecsét adnak hozzá. A leírás mindössze 460 oldal (a *SuSE* kétszer ennyit ad kevesebb pénzért), a színvonala viszont elfogadható. Különösen a hasznos tippek és a képernyőfotók dobnak nagyot a minőségén.



Telepítés után a GNOME meglehetősen puritán grafikus felülete köszönt minket, de ha ez nem tetszene, bármikor átválthatunk KDE 2.1.1-re vagy valamelyik másik GUI-ra.

Az Anaconda, a *Red Hat* grafikus telepítője szokás szerint érett, komoly külsőt ölt magára, és köszönő viszonyban sincs a konkurencia kezdőkre kihegyezett hozzáállásával, de azért így is jól működik. Ha elakadunk, az online segítségre mindig számíthatunk. Bár a *Red Hat 7.1* különféle telepítési módozatokat támogat (munkaállomás, szerver stb.), a hardverfelismerés itt sem ér fel mandrake-i magasságokba.

A 9 CD-nyi mellékelt szoftver sok jót ígér, és a korongok többsége tényleg valódi értékeket tartogat. A telepítő CD-ket csordultig töltötték alkalmazásokkal, de a többi lemezre csupán egy-egy programcsomag (pl. *StarOffice 5.2*) vagy játékdemók kerültek. Az alapbeállítás szerint a *Red Hat* a GNOME (1.2.4) grafikus felületét használja, de a CD-ken a KDE



Az RP3 nevű programmal konfigurálhatjuk a dial-upos kapcsolatunkat.

2.1.1 is helyett kapott, csakúgy, mint a *Netscape 4.76*, a *GIMP 1.2.1* és egy nagy csomó egyéb alkalmazás. A hátteret mindehhez a 2.4.2-es kernel és a 2.2.2-es glibc biztosítja. A konfigurálást (nyomtatás, dial-up, hangkártya telepítése stb.) a *Red Hat* saját mini segédprogramjai végzik.

A „kalapos" Linux legújabb változatával igazából nincs komolyabb probléma (bár a 2.96-os GCC-ért sokan morogni fognak...), de a kezdők és az alapszintű felhasználók még mindig jobban járnak a Mandrakekel, sőt ár/teljesítmény arányban még a *SuSE* is többet nyújt a *Red Hat*-nél. **PCF**

Red Hat Linux 7.1 Professional 20 575 Ft

Red Hat · (1) 364 1539
www.gemofis.hu
Ha csak úgy: 486, 16Mb
Ha tényleg: P100, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Ez a legelterjedtebb
- ✓ Jóféle alkalmazások
- ✗ Van nála olcsóbb is
- ✗ Unalmas desktop
- ✗ GCC 2.96? Na ne!

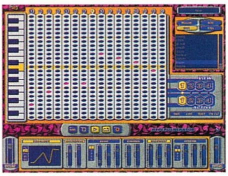
Vélemény
78%

eJay Ibiza

Nem könnyű a szoftvernév-kitalálók élete. Milyen nevet adjunk az új programnak? A szigeteket végigvettük már?

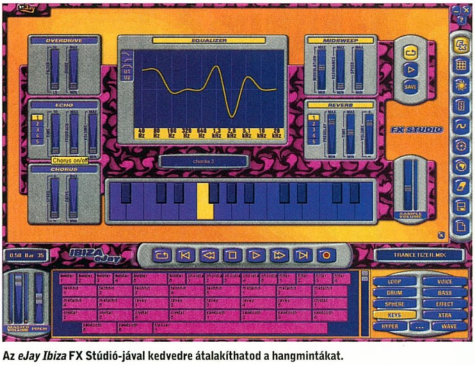
VAN NÉHÁNY BIZTOS DOLOG AZ ÉLETben: a nappalt az éjszaka váltja fel, az Electronic Arts jövőre is kiadja focis játékának eggyel megnövelt sorszámú tagját és néhány havonta az eJay is új köntösben hozza ki népszerű hangmintaszerkesztő programját. A cég mindig is meglovagolta a divathullámokat: most, a vakációk időszakában nem teljesen véletlen hát, hogy új szoftverét a népszerű földközi-tengeri szigetről nevezte el.

Ha már láttál eJay-programot, az Ibiza interfésze nem fog sok meglepetést okozni. A különféle hangcsoportok a képernyő jobb alsó sarkából választhatók ki, és ha ez megtörtént, a csoport tartalma a bal oldalon lévő Sample-ablakban jelenik meg. A hangminták rákattintással azonnal le is játszhatók, és a loopokat „húzd-és-ejtsd" módszerrel ráhúzhatjuk a fent lévő Track-ablakra. Legfeljebb 32 sávot használhatunk (ez nem kevés), és van külön mixer ablak is.


Ha valóban eredeti loopokat akarsz készíteni, a Hyper Generator III-mal megteheted – magadra se fogsz ismerni.

A csomagban összesen 4000 hangminta található. Ezek két csoportra oszlanak: Trance és Techno. Igazság szerint a minták nagyobbik része az előbbi kategóriába sorolható, és bár átalakíthatjuk őket, így is elég elcsépeltnek hangzanak.

A program legjobb részei nem is ezek, hanem az eJay új, harmadik generációs Hyper Generator-a. Ez a programozható szintetizátor örvendetes újdonság, és a hozzáadott 500 hang segítségével minőségi riffeket tudunk készíteni vele. Hasznos és sokoldalú (bár kissé kiszámíthatatlan) az FX Studio is, amely többek között Equaliser-rel és Compressor-ral is büszkélkedhet.


Az *eJay Ibiza* FX Stúdió-jával kedvedre átalakíthatod a hangmintákat.

Az eJay ismét minőségi terméket tett le az asztalra, és újfent bebizonyította, hogy nem ördöngösség zenét szerezni a számítógépen. Kétségtelen, hogy a szolgáltatások legnagyobb részét már a korábbi programokban is megtaláltuk, de az is vitán felül áll, hogy a sorozat minden tagja számos újdonságot tartalmaz. Amennyiben ilyen sűrűn, és ilyen jó programokat képes kipréselni magából a cég, fejet hajtunk előttük. Még a legszigorúbb bírálók sem mondhatják, hogy az *Ibiza*-t teljességgel felesleges megvásárolni. **PCF**

eJay Ibiza
kb. 12 000 Ft
FastTrak
www.ejay.co.uk
Ha csak úgy: PII-300, 32Mb, Windows
Ha tényleg: 64Mb

Pro és kontra
- ✓ Hyper Generator III
- ✓ Loads of samples
- ✓ Reasonable effects
- ✗ Same engine
- ✗ Some dated samples

Vélemény
80%

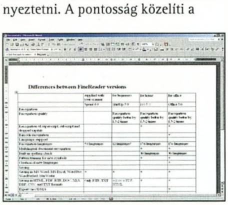
FineReader Pro 5.0

Jönnek az oroszok – de ezúttal tankok helyett egy pöpec kis karakterfelismerő programmal.



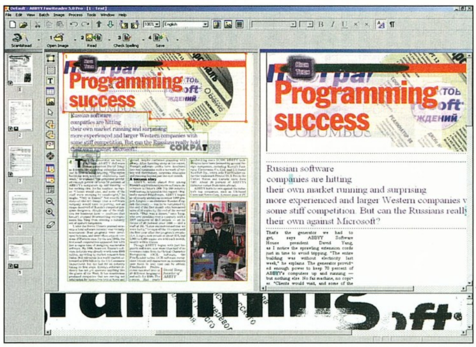
AZ OPTIKAI KARAKTERFELISMERő (OCR) programok az utóbbi években óriásit fejlődtek, így mostanra eljutottunk oda, hogy szinte hibátlanul lehet velük szkennelt dokumentumokat szövegfájllá alakítani.

A *FineReader* könnyedén megbirkózik a szkennelt szövegekkel, a faxokkal és többoldalas dokumentumokkal. A Scan & Read nevű varázslóval a kezdők is könnyedén elboldogulnak, de a funkciók sokasága valószínűleg a profikat is el fogja kényeztetni. A pontosság közelíti a 100%-ot, bár a fekete betűket sötét háttér esetén nem mindig ismeri fel helyesen.


Sokféle formátumba exportálhatunk – mi a legjobban a táblázatok DOC-fájllá alakításával voltunk megelégedve.

A *FineReader* 121 nyelvet ismert, köztük programozási nyelveket is, pl. a *Java*-t, a *C*-t, a *C++*-t és a *Pascal*-t. Lehetőségünk van arra, hogy több dokumentumot fűzünk össze egyetlen fájllá: ez különösen akkor hasznos, ha hosszabb dokumentumokat olvasunk be síkágyas szkennerrel. A program felismeri, hogy egy kinyitott könyv két oldalát ismertetjük fel vele: ilyenkor a helyes sorrendben olvassa be az oldalakat.

A *FineReader*-nek igazából azután vesszük a legnagyobb hasznát, hogy beszkenneltük és szöveggé alakítottuk a dokumentumainkat. A végeredményt többek között *Word*-be, *Excel*-be, *WordPerfect*-be is exportálhatjuk, vagy elküldhetjük közvetlenül az e-mail programunknak. Létrehozhatunk Adobe Acrobat (PDF) fájlokat és internetes felhasználásra alkalmas HTML-dokumentumokat is. Ha azt szeretnénk, hogy megmaradjon az eredeti szöveg elrendezése, a program a dokumentumban lévő fényképeket vagy clipartokat is exportálni tudja, és megőrzi a betűk színét.


A *FineReader* interfésze és varázslói megkönnyítik a kezdők dolgát, de a profik magasabb igényeinek is maradéktalanul megfelelnek.

Nekünk leginkább a *Word*-be exportálás lehetősége tetszett: ilyenkor milliónyi szövegdoboz nélkül is pontosan visszakapjuk az eredeti szöveg táblázatait, hasábjait és bekezdéseit.

Ha viszont rendszeresen alakítunk HTML-be, PDF-be vagy DOC-fájlba különféle dokumentumokat, és meg kell őriznünk azok elrendezését, ezzel a programmal gond nélkül megtehetjük. **PCF**

FineReader Pro 5.0
35 000 Ft
Abbyy Europe (1) 353 4304
www.win.hu
Ha csak úgy: P133, 32Mb, Windows
Ha tényleg: 50Mb merevlemez hely

Pro és kontra
- ✓ Nagyon pontos
- ✓ 121 nyelvet ismer
- ✓ Ügyel az elrendezésre
- ✓ PDF és HTML export
- ✗ Sötét háttereket nem szereti

Vélemény
91%



Illusztráció: Bryn Owens

Mi a vektor, Viktor?

A vektoros rajzprogramoknak nem csupán a profi grafikusok veszik hasznát. A kínálat három legismertebb tagját teszteltük.

Manapság ha valaki digitális képet szeretne létrehozni, legtöbbször valamilyen képszerkesztő programhoz nyúl – ezért is van az, hogy szinte minden PC-tulajdonos telepít magának valamilyen efféle alkalmazást. A kínálat rendkívül széles: a freeware *GIMP*-től kezdve a mindentudó *Photoshop*-ig árban és képességben is sokféle program közül választhatunk.

A képalkotás egy másik, kevésbé elterjedt módja a vektoros ábrázolás. A profik már hosszú ideje vektor alapú rajzprogramokkal hoznak létre különböző emblémákat, logókat és feliratokat, az átlagos felhasználónak azonban fogalma sincs, mit tudnak ezek az alkalmazások, és hogy milyen szempontok alapján lehet értékelni őket.

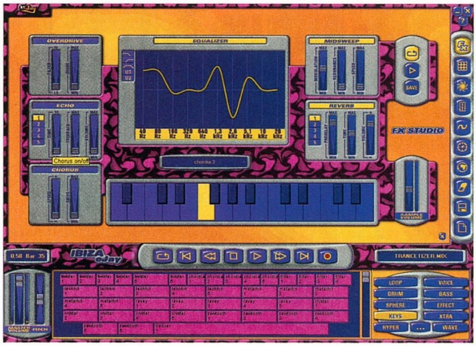
A bitmapes és a vektoros programok között számos különbség van. Az első az, hogy vektor alapú képek a végtelenségig nagyíthatók: egy ötforintos nagyságú kép minősége akkor sem romlik, ha hirdetőtábla méretűre nagyítjuk. A bitmapes (bittérképes) képek viszont csak bizonyos korlátok között használhatók (aki nem érti, mire gondolunk, próbaképpen nagyítsa fel kedvenc digitális fényképét mondjuk 500%-kal). A másik különbség az, hogy a vektoros programokban görbékkel, nem pedig képpontokkal dolgozunk. Ennek számos előnye van. A görbe által definiált terület tetszés szerint színezhető, mintázható vagy textúrázható, sőt az összetettebb hatások érdekében egymásra is tehetjük őket.

A kínálat elég széles: a freeware *GIMP*-től kezdve a komoly *Photoshop*-ig sok program közül választhatunk.

A harmadik legfontosabb különbség az, hogy ha a görbéket nem terheljük túl csomópontokkal (ezek mentén lehet alakítani – nyújtani, torzítani stb. – a görbéket) a fájlméretek lényegesen kisebbek, mint egy bitmapes kép esetén. A vektoros képek ezáltal különösen alkalmasak webes felhasználásra (tesztünk mindhárom szereplője ismeri a szabványnak számító SWF-formátumot). Az alábbi oldalakon a három legismertebb vektoros program tesztjét olvashatjátok. ▶

eJay Ibiza

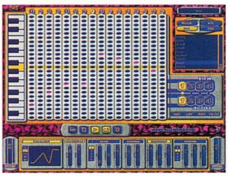
Nem könnyű a szoftvernév-kitalálók élete. Milyen nevet adjunk az új programnak? A szigeteket végigvettük már?



Az *eJay Ibiza* FX Stúdió-jával kedvedre átalakíthatod a hangmintákat.

VAN NÉHÁNY BIZTOS DOLOG AZ ÉLETben: a nappalt az éjszaka váltja fel, az Electronic Arts jövőre is kiadja focis játékának eggyel megnövelt sorszámú tagját és néhány havonta az eJay is új köntösben hozza ki népszerű hangmintaszerkesztő programját. A cég mindig is meglovagolta a divathullámokat: most, a vakációk időszakában nem teljesen véletlen hát, hogy új szoftverét a népszerű földközi-tengeri szigetről nevezte el.

Ha már láttál eJay-programot, az Ibiza interfésze nem fog sok meglepetést okozni. A különféle hangcsoportok a képernyő jobb alsó sarkából választhatók ki, és ha ez megtörtént, a csoport tartalma a bal oldalon lévő Sample-ablakban jelenik meg. A hangminták rákattintással azonnal le is játszhatók, és a loopokat „húzd-és-ejtsd" módszerrel ráhúzhatjuk a fent lévő Track-ablakra. Legfeljebb 32 sávot használhatunk (ez nem kevés), és van külön mixer ablak is.



Ha valóban eredeti loopokat akarsz készíteni, a Hyper Generator III-mal megteheted – magadra se fogsz ismerni.

A csomagban összesen 4000 hangminta található. Ezek két csoportra oszlanak: Trance és Techno. Igazság szerint a minták nagyobbik része az előbbi kategóriába sorolható, és bár átalakíthatjuk őket, így is elég elcsépeltnek hangzanak.

A program legjobb részei nem is ezek, hanem az eJay új, harmadik generációs Hyper Generator-a. Ez a programozható szintetizátor örvendetes újdonság, és a hozzáadott 500 hang segítségével minőségi riffeket tudunk készíteni vele. Hasznos és sokoldalú (bár kissé kiszámíthatatlan) az FX Studio is, amely többek között Equaliser-rel és Compressor-ral is büszkélkedhet.

Az eJay ismét minőségi terméket tett le az asztalra, és újfent bebizonyította, hogy nem ördöngösség zenét szerezni a számítógépen. Kétségtelen, hogy a szolgáltatások legnagyobb részét már a korábbi programokban is megtaláltuk, de az is vitán felül áll, hogy a sorozat minden tagja számos újdonságot tartalmaz. Amennyiben ilyen sűrűn, és ilyen jó programokat képes kipréselni magából a cég, fejet hajtunk előttük. Még a legszigorúbb bírálók sem mondhatják, hogy az *Ibiza*-t teljességgel felesleges megvásárolni. **PCF**

eJay Ibiza
kb. 12 000 Ft
FastTrak
www.ejay.co.uk
Ha csak úgy: PII-300, 32Mb, Windows
Ha tényleg: 64Mb

Pro és kontra
✓ Hyper Generator III
✓ Loads of samples
✓ Reasonable effects
✗ Same engine
✗ Some dated samples

Vélemény
80%

FineReader Pro 5.0

Jönnek az oroszok – de ezúttal tankok helyett egy pöpec kis karakterfelismerő programmal.

Arany-érem PC Format Júl.-Aug. 2001

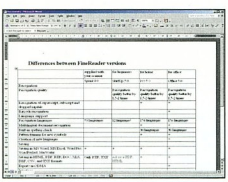
AZ OPTIKAI KARAKTERFELISMERŐ (OCR) programok az utóbbi években óriásit fejlődtek, így mostanra eljutottunk oda, hogy szinte hibátlanul lehet velük szkennelt dokumentumokat szövegfájllá alakítani.

A *FineReader* könnyedén megbirkózik a szkennelt szövegekkel, a faxokkal és többoldalas dokumentumokkal. A Scan & Read nevű varázslóval a kezdők is könnyedén elboldogulnak, de a funkciók sokasága valószínűleg a profikat is el fogja kényeztetni. A pontosság közelíti a 100%-ot, bár a fekete betűket sötét háttér esetén nem mindig ismeri fel helyesen.



A *FineReader* interfésze és varázslói megkönnyítik a kezdők dolgát, de a profik magasabb igényeinek is maradéktalanul megfelelnek.

A *FineReader* 121 nyelvet ismert, köztük programozási nyelveket is, pl. a *Java*-t, a C-t, a *C++*-t és a *Pascal*-t. Lehetőségünk van arra, hogy több dokumentumot fűzünk össze egyetlen fájllá: ez különösen akkor hasznos, ha hosszabb dokumentumokat olvasunk be síkágyas szkennerrel. A program felismeri, hogy egy kinyitott könyv két oldalát ismertetjük fel vele: ilyenkor a helyes sorrendben olvassa be az oldalakat.



Sokféle formátumba exportálhatunk – mi a legjobban a táblázatok DOC-fájllá alakításával voltunk megelégedve.

A *FineReader*-nek igazából azután vesszük a legnagyobb hasznát, hogy beszkenneltük és szöveggé alakítottuk a dokumentumainkat. A végeredményt többek között *Word*-be, *Excel*-be, *WordPerfect*-be is exportálhatjuk, vagy elküldhetjük közvetlenül az e-mail programunknak. Létrehozhatunk Adobe Acrobat (PDF) fájlokat és internetes felhasználásra alkalmas HTML-dokumentumokat is. Ha azt szeretnénk, hogy megmaradjon az eredeti szöveg elrendezése, a program a dokumentumban lévő fényképeket vagy clipartokat is exportálni tudja, és megőrzi a betűk színét.

Nekünk leginkább a *Word*-be exportálás lehetősége tetszett: ilyenkor milliónyi szövegdoboz nélkül is pontosan visszakapjuk az eredeti szöveg táblázatait, hasábjait és bekezdéseit.

Ha viszont rendszeresen alakítunk HTML-be, PDF-be vagy DOC-fájlba különféle dokumentumokat, és meg kell őriznünk azok elrendezését, ezzel a programmal gond nélkül megtehetjük. **PCF**

FineReader Pro 5.0
35 000 Ft
Abbyy Europe (1) 353 4304
www.win.hu
Ha csak úgy: P133, 32Mb, Windows
Ha tényleg: 50Mb merevlemez hely

Pro és kontra
✓ Nagyon pontos
✓ 121 nyelvet ismer
✓ Ügyel az elrendezésre
✓ PDF és HTML export
✗ Sötét háttereket nem szereti

Vélemény
91%



Illusztráció: Bryn Owens

Mi a vektor, Viktor?

A vektoros rajzprogramoknak nem csupán a profi grafikusok veszik hasznát. A kínálat három legismertebb tagját teszteltük.

MANAPSÁG HA VALAKI DIGItális képet szeretne létrehozni, legtöbbször valamilyen képszerkesztő programhoz nyúl – ezért is van az, hogy szinte minden PC-tulajdonos telepít magának valamilyen efféle alkalmazást. A kínálat rendkívül széles: a freeware *GIMP*-től kezdve a mindentudó *Photoshop*-ig árban és képességben is sokféle program közül választhatunk.

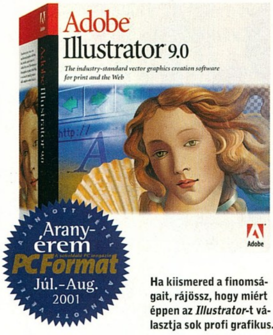
A képalkotás egy másik, kevésbé elterjedt módja a vektoros ábrázolás. A profik már hosszú ideje vektor alapú rajzprogramokkal hoznak létre különböző emblémákat, logókat és feliratokat, az átlagos felhasználónak azonban fogalma sincs, mit tudnak ezek az alkalmazások, és hogy milyen szempontok alapján lehet értékelni őket.

A bitmapes és a vektoros programok között számos különbség van. Az első az, hogy vektor alapú képek a végtelenségig nagyíthatók: egy ötforintos nagyságú kép minősége akkor sem romlik, ha hirdetőtábla méretűre nagyítjuk. A bitmapes (bittérképes) képek viszont csak bizonyos korlátok között használhatók (aki nem érti, mire gondolunk, próbaképpen nagyítsa fel kedvenc digitális fényképét mondjuk 500%-kal). A másik különbség az, hogy a vektoros programokban görbékkel, nem pedig képpontokkal dolgozunk. Ennek számos előnye van. A görbe által definiált terület tetszés szerint színezhető, mintázható vagy textúrázható, sőt az összetettebb hatások érdekében egymásra is tehetjük őket.

A kínálat elég széles: a freeware *GIMP*-től kezdve a komoly *Photoshop*-ig sok program közül választhatunk.

A harmadik legfontosabb különbség az, hogy ha a görbéket nem terheljük túl csomópontokkal (ezek mentén lehet alakítani – nyújtani, torzítani stb. – a görbéket) a fájlméretek lényegesen kisebbek, mint egy bitmapes kép esetén. A vektoros képek ezáltal különösen alkalmasak webes felhasználásra (tesztünk mindhárom szereplője ismeri a szabványnak számító SWF-formátumot). Az alábbi oldalakon a három legismertebb vektoros program tesztjét olvashatjátok. ▶

Illustrator 9



Ha kiismered a finomságait, rájössz, hogy miért éppen az *Illustrator*-t választja sok profi grafikus.

Szolgáltatások

Az *Illustrator 9*-be a legfontosabb szolgáltatások mellett elképesztő mennyiségű extra funkciót is építettek. Ezek közül a legfontosabb az ún. „természetes” rajzeszközök alkalmazása és a Save for Web opció, amellyel optimalizálhatjuk a képünket, majd elmenthetjük valamilyen webszerkesztők által preferált raszteres formátumba (JPEG, GIF stb.). Az Illustrator 9 tartalmazza egy Export to SWF (*Shockwave Flash*) funkciót is, melynek segítségével úgy hozhatunk létre egyszerűbb animációkat, hogy nem kell megnyitnunk másik programot. Ha ehhez hozzávesszük a postscript-es nyomtatási és a bővíthető plug-in-es lehetőségeket, mindjárt megértjük, miért ilyen népszerű ez a program.

Használhatóság

Bár a többi vektoros programhoz hasonlóan itt is eltelik némi idő, míg belejövünk a Bezier-görbék készítésének rejtelmeibe (a bitmapes programokban – pl. *Photoshop* vagy *Paint Shop Pro* – görbék helyett „ecsetvonásokat” használunk), az *Illustrator*-ral nem nehéz zöld ágra vergődni. Mindegyik eszköz ikonja utal arra is, mire való, és ha valami nem lenne világos, segítséget kapunk a program eszköztippjeitől. A menük szintén könnyen navigálhatók, és többnyire minden ott van, ahol először keresni kezdjük. A különféle paletták könnyen teletehetik a képernyőt, de ha akarjuk, egy mozdulattal elrejthetjük őket. Miután megtanultuk a legfontosabb billentyűparancsokat, az *Illustrator*-t öröm használni.

Ár/teljesítmény

Ha belegondolunk, milyen tudású programcsomaghoz jutunk az *Illustrator 9* megvásárlásával, mindjárt nem olyan sok az érte fizetendő bruttó 273 750 Ft. A profi grafikai programokhoz hasonlóan az *Illustrator* is borsos árú, de ha megismerjük a mélységeit, ráébredünk, hogy minőségi terméket kaptunk a pénzünkért.

> **Az *Illustrator 9*-be elképesztő mennyiségű extra funkciót is beleépítettek.**

FreeHand 10



Az *Illustrator 9* mellett a *FreeHand 10* is afféle ipari szabványnak számít.

Szolgáltatások

A *FreeHand* sokat változott a 9-es verzió óta. A legfontosabb újítás a Common User Interface: az új kezelői felület révén az *Illustrator* mostantól ugyanazt az interfészt használja, mint a Macromedia webes alkalmazásai (*Freehand, Flash, Dreamweaver*). Ezáltal könnyedén elérhetjük a legbonyolultabb szolgáltatásokat is.
A munkát sokféle Bezier-eszköz segíti, és az alakzatainkat is többféle módon színezhetjük ki.
A *Flash*-integráció révén gond nélkül hozhatunk létre egyszerű, webre szánt animációkat. Az elkészült munkát rengeteg formátumba exportálhatjuk, beleértve a „raszteres” kiterjesztéseket is.
A Master Page funkció révén a *FreeHand* többoldalas dokumentumok, brosúrák készítésére is rávehető.

Használhatóság

Az új interfész révén a *FreeHand* sokkal könnyebben használható azok számára, akik eddig *Dreamweaver*-rel és/vagy *Flash*-sel dolgoztak. Ez azonban még nem jelenti azt, hogy a kezdők gondban lesznek – sőt. A fő eszköztáron rajta van minden fontos funkció, és a bonyolultabbak is csak néhány kattintás távolságra kerültek. Az interfészt bármilyen felhasználó át tudja szabni a saját igényeinek megfelelően: csak át kell húzni a szükséges ikonokat vagy eszköztárakat a kívánt pozícióba. A vektoros programok alapelvei a *FreeHand*-re is éppúgy vonatkoznak, így ha már használtunk ilyen szoftvert, ennek a kezelését is hamar megszokhatjuk. Bonyolultabb problémákkal csak akkor szembesülnünk, amikor nyomdai előkészítést végzünk, ám a *FreeHand* ekkor is igyekszik megkönnyíteni a dolgunkat.

Ár/teljesítmény

Közel 213 ezer forintos árával a FreeHand 10 nem tartozik az olcsóságok közé, de tudnunk kell, hogy az *Illustrator* mellett ez a másik profi program, így nem csoda, ha szép summát kérnek el érte. Ilyen értelemben viszont akár olcsónak is gondolhatjuk: sokkal olcsóbb például, mint a lentebb bemutatott *CorelDRAW*. A *FreeHand* képességeivel a legbonyolultabb grafikai feladatok is sikerrel megoldhatók, ráadásul a program webes alkalmazásként éppúgy megállja a helyét: teljes értékű, flash-es HTML-oldalakat hozhatunk létre vele (bár az ilyen feladatokra érdemesebb célorientáltabb szoftvert választani – pl. a *Dreamweaver*-t). Ha viszont nem akarunk két programot venni, jó tudni, hogy a *FreeHand* önmagában is megteszi.

CorelDRAW 10



Az ára nem éppen szívderítő, pedig a *CorelDRAW*-val sokat kapunk a pénzünkért.

Szolgáltatások

A *CorelDRAW* CD-jén hihetetlen mennyiségű természetes rajzeszközt találunk, amelyekkel sokkal élethűbbnek tűnő képeket készíthetünk. A programba sokféle ún. „élő” effekt is bekerült: ezek olyan különleges hatások (árnyékolás, egyesítés stb.), amelyek révén rövid idő alatt 3D-s hatásokkal ruházhatjuk fel a rajzainkat.
A *CorelDRAW* dokkolóablakokban jeleníti meg a palettákat: ezek a képernyő széléhez rögzíthetők, így értékes helyet szabadíthatunk fel általuk. Óriási ötlet volt a program készítőinek részéről, hogy a *CorelDRAW* interfésze az *Illustrator*-t és a *FreeHand*-et is utánozni tudja, így a másik két program ismerői is otthonosan mozoghatnak benne. A programban természetesen minden szükséges Bezier-eszköz benne van.

Használhatóság

A *CorelDRAW* egészére jellemző a szövevényesség: mintha minden egy kattintással távolabb volna, mint kellene. Némi tapasztalat birtokában viszont már könnyedén rátalálunk mindenre, csak meg kell tanulnunk a legfontosabb billentyűkombinációkat. A *CorelDRAW* egész működésében van valami egyedi. Ennek ékes példája, hogy az „élő” eszközök kivételével a funkciók nagy része párbeszédablakokon keresztül érhető csak el. Ez néha bosszantó tud lenni, de ha hozzászokunk ahhoz, hogy az objektumokat nem megrajzolás közben, hanem megrajzolás után módosítjuk, már észre se fogjuk venni a különbséget. A *CorelDRAW* mindent kihoz a dokkolóablakokból, ezért a képernyőre pillantva sosem érezzük elveszve magunkat. A programmal alig néhány perc alatt hozhatunk létre többoldalas dokumentumot.

Ár/teljesítmény

A *CorelDRAW 10* ár/teljesítmény aránya egészen egyedülálló: tulajdonképpen 3 alkalmazást kapunk egy áráért. A csomagért fizetendő kb. 228 ezer Ft még akkor sem lenne sok, ha csupán a főprogramért kérnének ennyi. Bár a *CorelDRAW*-t nem tekintik szabványnak, semmivel sem alávalóbb, mint akár az *Illustrator*, akár a *FreeHand*. Mivel minden grafikai feladat megoldható vele, nem nagyon van olyan programcsomag, amely jobban megérné az árát.
Az egyetlen baj igazából csak az vele, hogy a csomag részei nem elég ismertek (és elterjedtek) ahhoz, hogy igazán komoly munkát végezhessünk velük. Ám ha csak a saját szórakoztatásunkra rajzolunk, és nem érdekel minket, hogy mások mit használnak, egy fantasztikus programmal leszünk gazdagabbak.

Extrák

Az *Illustrator 9*-cel nem csupán egy kitűnő vektoros programot kapunk. A CD-n még számos olyan extra található, amelyeket a mindennapi munkánk során és a különleges igények kielégítésekor is alkalmazhatunk. Kapunk például egy halomnyi kitűnő betűtípust, rengeteg ecsetet, stílust, sablont és műveletet (a műveletek olyanok, mint a makrók: a gyakran ismétlődő feladatokat automatizálhatjuk velük). Természetesen nem hiányozhatnak a (hullámzó minőségű) clipartok és a nagy felbontású fényképek sem. Az Adobe szokás szerint szinte minden programjának próbaverzióját felteszi a CD-ire, így ízelítőt kapunk a cég termékeinek tudásából (ezekben sajnos legtöbbször nem működik a mentés).

Összegzés

Az Adobe sok szempontból átalakította az *Illustrator*-t. A programba egyrészt olyan régóta várt szolgáltatások is bekerültek, mint például az átlátszósági maszkok létrehozásának a lehetősége, vagy az az opció, amellyel a webre exportálás előtt megnézhetjük a művünk raszteres előnézeti képét. Az *Illustrator* képes létrehozni PDF-fájlokat, és örvendetes újdonság a Live Effects is: ezzel a szolgáltatással 3D-s hatásokkal gazdagíthatjuk a képeinket. Megoldható az is, hogy az objektumok automatikusan újraméretezzék magukat bennük lévő szöveg mennyiségétől függően. Ez a rugalmasság és a nyomdai előkészítést segítő szolgáltatások az Illustrator-t az egyik legsokoldalúbb vektoros alkalmazássá teszik.



Az *Adobe Illustrator* interfésze egyetlen pillantással áttekinthető. A *Freehand*del és a *CorelDRAW*-val ellentétben a képernyő tetejéről hiányzik az eszközsáv, így nagyobb területen folyhat a munka.

Illustrator 9
273 750 Ft
- Adobe
- (1) 392 0700
- www.trans-europe.hu

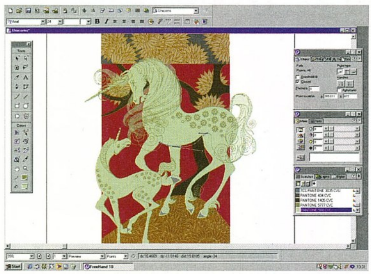
Pro és kontra
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Áttekinthető interfész
- ✓ Profi szolgáltatások
- ✓ Save for Web
- ✗ Elsőre ijesztő

Vélemény
91%

A különféle betűtípusokban, clipartokban és egyéb plug-in-ekben, illetve kiegészítőkben a *FreeHand 10*-es CD-je sem szűkölködik. A clipartok és a fontok osztályon felüli minőségűek, és egy rossz szót nem mondhatunk rájuk. A külső gyártók által készített extrák átfogó képet adnak arról, mi minden szerezhető be a programhoz, és hogy miként működik az *Illustrator* saját, Xtra nevű plugin-architektúrája.

> **Az *Illustrator* mellett ez a másik profi program, így nem csoda, ha szép summát kérnek el érte.**

A *FreeHand 10* minden szempontból kiemelkedő program. Bár nincs benne annyi „természetes" eszköz, mint az *Illustrator 9*-ben, azzal, hogy szorosan integrálták a Macromedia webes alkalmazásaival, még tovább növeltek eddig sem lebecsülendő értékén. A *FreeHand* nagy előnye az *Illustrator*-hoz képest az Xtra eszközök alkalmazása: ezek révén könnyedén átformázhatjuk az alakzatainkat, és a végeredménynek csak a fantáziánk szab határt. Nagyon nehéz tanácsod adni arra nézve, hogy az *Illustrator*-t vagy a *FreeHand*-et érdemesebb-e megvenni – minden attól függ, hogy eddig milyen programokat használtunk. Ám ha dolgoztál már *Flash*-sel, *Fireworks*-szel vagy bármely más Macromedia-termékkel, a közös interfész mindenképp a *FreeHand* malmára hajtja a vizet.



A Common User Interface miatt a *FreeHand 10*-et szinte alig lehet megkülönböztetni a Macromedia webes alkalmazásaitól.

FreeHand 10
212 500 Ft
- Macromedia
- (1) 392 0700
- www.trans-europe.hu

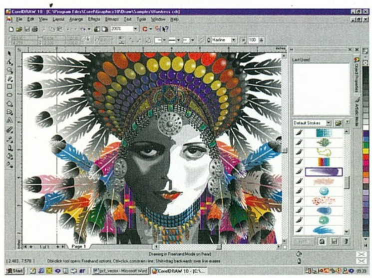
Pro és kontra
- ✓ Új interfész
- ✓ Profi eszközök
- ✓ Nagyfokú kompatibilitás
- ✓ Animációs lehetőségek
- ✗ Nehezen tanulható

Vélemény
87%

Az extrák szempontjából a *CorelDRAW 10*-nek egyszerűen semmi sem érhet a nyomába. Először is kapunk egy első osztályú vektoros rajzprogramot, és még két másik teljes értékű alkalmazást, amelyek már önmagukban is megállnák a helyüket. Az egyik a *Photo Paint 10*, egy minden igényt kielégítő képszerkesztő program, amelyet csak az *Adobe Photoshop*-pal lehet egy napon említeni. A *Photo Paint* kimagasló nyomtatási és webes képességekkel rendelkezik, így nem is értjük, miért adják ingyen a *CorelDRAW*-hoz. A másik program a *R. A. V. E* (Real Animated Vector Effects), a Corel első kirándulása a webes animációk vidékére – oda, ahol jelenleg a *Macromedia Flash* a király. Ezenkívül kapunk még (többek között) ezer TrueType és Type 1-es fontot, valamint 1000 nagy felbontású fényképet is.

A *CorelDRAW*-t (némi gyakorlás után) gyerekjáték használni, tele van jobbnál jobb szolgáltatásokkal, és az értékéhez képest kedvező árú, így sokkal több figyelmet érdemelne, mint amennyiben jelenleg részesül. Az *Illustrator* és a *FreeHand* egyes high-end funkciói hiányoznak belőle, de az amatőr felhasználók minden megtalálnak benne ahhoz, hogy profi hatású grafikákat hozzanak létre.

> **A *CorelDRAW* megéri az árát, ami egyedülálló: 3 alkalmazást kapunk egy áráért.**



A *CorelDRAW* interfésze első pillantásra bonyolultnak tűnik, de a dokkolóablakok révén nagyon is kellemes felületet alakíthatunk ki magunknak.

CorelDRAW 10
228 600 Ft
- Corel
- (1) 466 9377
- www.qwerty.hu

Pro és kontra
- ✓ Jó ár/teljesítmény arány
- ✓ Profi képszerkesztő is
- ✓ „Élő" effektek
- ✓ Teljes grafikai csomag
- ✗ Kevésbé elterjedt

Vélemény
90%

✓ Igen, előfizetek a PC Format (A sokoldalú PC magazin) magazinra, a következő számtól kezdve

Vezetéknév ______________________

Keresztnév ______________________

Cím ______________________

____

Irányítószám □□□□

Telefonszám ______________________

E-mail ______________________

Aláírás ______________________

Egyéves előfizetés □

Féléves előfizetés □

Negyedéves előfizetés □

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ______________________

Cím ______________________

____

Irányítószám □□□□

Telefonszám ______________________

Cégszerű aláírás ______________________

united média

Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki az előfizetési adatlapot és küldd vissza címünkre!

Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon mindennap 9-17 óráig.

Faxon:

A mellékelt adatlap elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt adatlapnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

✓ **Akár 33%-ot is megtakaríthatsz a vételárból**

✓ **Az újság házhoz érkezik**

✓ **Visszafizetési garanciát nyújtunk**

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

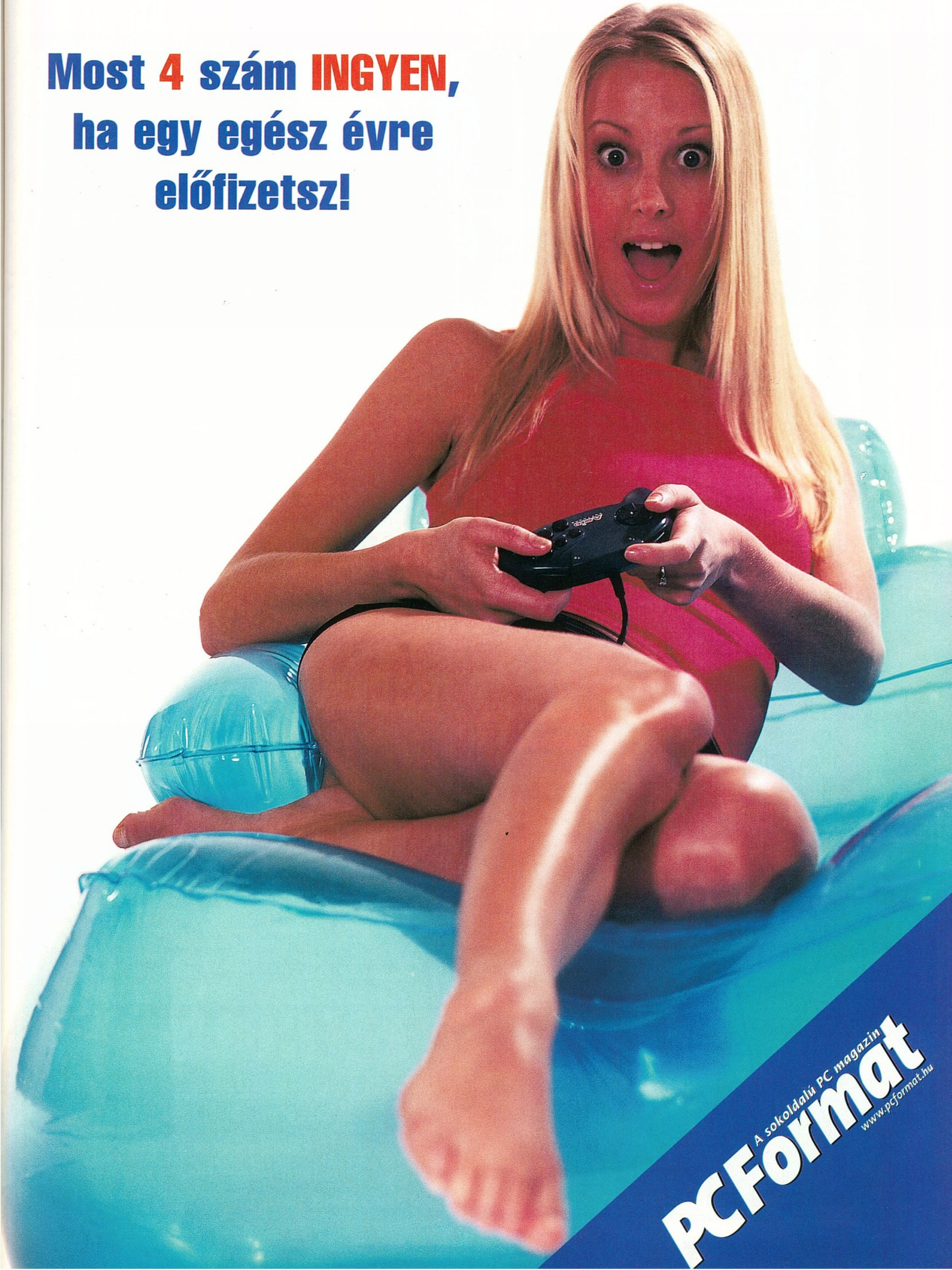
MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetéses ár	Megtakarítás
Negyedéves előfizetés	5 970 Ft	4 990 Ft	17%
Féléves előfizetés	11 940 Ft	8 990 Ft	25%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	15 990 Ft	33%

Lemaradtál valamelyik számról?*

Keress meg minket, és segítünk!

*2001/16-os számtól.


Most 4 szám INGYEN,
ha egy egész évre
előfizetsz!
A sokoldalú PC magazin
PC Format
www.pcformat.hu

Rutin

PCFormat – A sokoldalú PC magazin

Állítólag csak az igazi nagyok írhatnak halhatatlan zenét – de Elvis meghalt, te meg még mindig zenélsz...

Tartalom

Légy virtuális DJ

A hangminták összerakása roppant egyszerű, főleg a videó-és hangszerkesztő programok egyik sztárjával, a *MAGIX*-szel. Csak figyelj...



VALAHOL MÉLYEN MINdenkiben ott rejlik az a dance kompozíció, amely csak megvalósításra vár... már csak egy egyszerű drag-and-drop zeneszerkesztő programra van szükséged ahhoz, hogy megindulj a sztárság felé vezető úton. Rettegj, Fatboy Slim... jövünk!

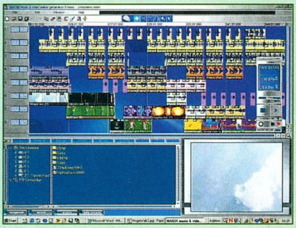
Hadd mutassuk be azt az alkalmazást, amely elindítja új, elektronikus DJ-karrieredet. Az e havi CD-n megtalálhatód a MAGIX gondozásában készült *Music and Video Maker 6 Basic Edition*-t. A következő oldalakon 22 lépésben tanulhatod meg a kezelés csínját-bínját. Találsz a CD-n hozzá két szintetizátort, kész hangmintákat, de legjobb, ha saját magad próbálkozol. A program első indításakor egy regisztrációs kódot kér. Ha nem írsz be semmit, csak egy demóverziót kapsz, és regisztrálnod kell magadat ahhoz, hogy elérhesd a program által kínált összes lehetőséget; a *Basic Edition* regisztrációja egyébként ingyenes.

> **„Csak ez a program kell, hogy megindulj a sztárság felé vezető úton. Rettegj, Fatboy Slim!”**

A legjobb interneten kitölteni a regisztrációs lapot: csak elküldöd az adataidat, és e-mailben megkapod a saját kódodat. Ha nem tudsz, vagy akarsz online űrlapon adatokat közölni a céggel, akár fel is hívhatod őket, persze ez – lévén külföldi hívás – jóval költségesebb mulatság. Ha mindezzel végeztél, bekerülsz a fő keverőpult-képernyőre, és indulhat a dance-floor... PCF

Indulj be

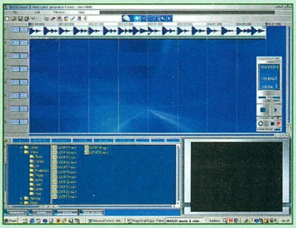
A legjobb módszer arra, hogy megtudd, miként is működik egy ilyen program, a próbálgatás. Semmibe nem kerül .WAV vagy .MP3 fájlokat hajigálni a sávokba (a *Basic Edition*-ben csak nyolcat használhatsz, míg a *Deluxe* verzió sokkal többet kínál). Akár zenei CD-kről vagy MIDI fájlokból is csenhetsz alapokat. Ha van egy MIDI-kompatibilis hangszered vagy mikrofonod, akár saját dalokat is készíthetsz. A mostani leírásban két oldalon keresztül, 15 pontban összeszedtük neked az alapokat. Mi most elsősorban a kész hangmintákkal fogunk foglalkozni. A beépített súgó fájl egyébként hasznos, ha elakadnál valahol.



① A képernyő alján található böngésző segítségével találd meg a CD-n a MAGIX könyvtárat; ebben láthatsz egy pár demó dalt, amikből megtudhatod, mire képes a Music *and Video Maker 6 SE*. Csak kattints duplán a megnyitásukhoz és nyomj a Play-re a jobboldali panelon.



② Miután eleget hallottál a demókból, ideje új számot kezdeni, ahova saját hangmintáidat rakhatod be. Ehhez válaszd ki a File menü legtetején látható New Arrangement pontot – és máris tiszta lappal indulsz.



③ A MAGIX mappában találhatsz még egy hangmintagyűjteményt is. Ezek stílusonként lettek rendszerezve, és az alkönyvtárakban található különálló hangszereket is. Érdemes a dobbal kezdeni – csak nyisd meg a kívánt mappát, kattints a hangmintára, hogy meghallgathasd, és ha tetszett, húzd be a keverőpultra.



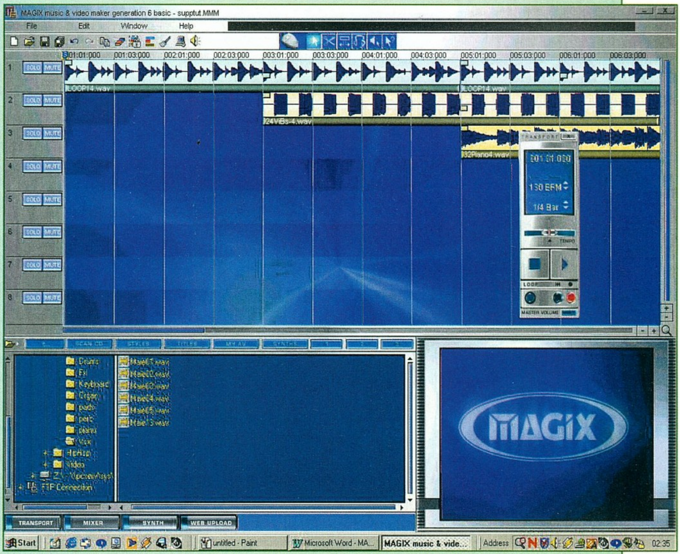
④ Most menjünk át a Bass könyvtárba, és keressünk egy nekünk tetsző riffet. Újból hallgasd meg a hangmintát, és amelyik tetszik, húzd a megfelelő sávba. Ahogy már valószínűleg kezdesz rájönni, a *Music and Video Maker 6 SE*-vel gyerekjáték a zeneírás.



⑤ Az előbb leírt módszerrel gyűjts össze a keverőpult-panelre megfelelő számú hangmintát. Mi még hozzáadtunk egy zongora és egy éneksávot is, de természetesen rajtad áll, hogy milyen hangmintákat használsz. Ha változatosságra vágysz, próbáld meg a különféle stílusok mappáit.



⑥ Most fogjuk ezeket a részeket, és alkalmazzunk rájuk valamiféle tisztességes hangszerelést. Először is, másoljuk át a dobsávot néhány további ütembe is. Ehhez csak kattints az eredeti hangmintára, tartsd lenn az egérgombot, és a [ctrl] lenyomva tartása mellett húzd a kívánt helyre.



⑦ ▶ Ezzel a technikával a többi részt is átmásolhatod, hogy kiegészítsd a zenét. Ha mozgatni és nem másolni szeretnél egy hangmintát, ugyanúgy járj el, mint az előbb, csupán a [ctrl] lenyomása nélkül.

Indulj be



(8) Most már láthatod, hogy kezd alakulni a zene. A változatosságot segíti elő, ha egy mintát kiszedsz néhány ütemre, majd visszarakod. Kapcsold ki a loopoló gombot, ha csak egyszer akarod hallani az eddigi szerzeményt, és az 'E' jelet vidd oda, ahol le szeretnéd állítani a lejátszást.



(9) Most ráközelítettünk a keverőpult-panelre a jobbfelső sarokban található nagyító-ikon melletti + jelre kattintva. Ha rákattintasz egy objektumra, észreveheted, hogy kis tolókák jelennek meg rajta – ezekkel állíthatod az adott minta hangerejét, vagy akár az egész számét.



(10) Itt az idő, hogy felfedezd a beépített keverő lehetőségeit. Kattints a keverőpult-panel alatti Mixer feliratú gombra, és megjelenik a képen látható konzol. A potméterek szabályozzák az egyes sávok szintjeit, és persze megtalálhatók a szokásos Mute, Solo, Aux1, Aux2 és Pan gombok is.



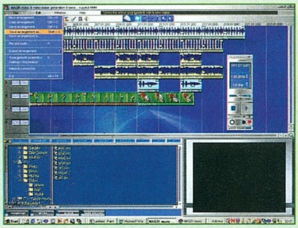
(11) Ha most lenyomod a Play gombot, láthatod, hogy a potméterek melletti kijelzők a hangerőnek megfelelően pulzálnak – ezeket figyelve állíthatod be a lejátszási szinteket. Itt nincsenek szabályok, úgyhogy nyugodtan tekergesd addig a gombokat, amíg elégedett nem vagy a hangzással.



(12) Ahogy az a címéből is sejthető, a szoftver segítségével a zenéhez videót is adhatsz. Ehhez keresd meg a CD-n lévő MAGIX mappa Video alkönyvtárát, és nyisd meg; találni fogsz néhány .avi fájlt tartalmazó könyvtárat. Ha rákattintasz a videó-fájlokra, a jobb-alsó panelon megindul a lejátszásuk.



(13) Ahhoz, hogy a videókat hozzáadd a zenéhez, csak be kell őket húzni a hangsávok közé, a főpanelra. Ezek után a Play lenyomásával indíthatod el a lejátszást. Nem tudjuk, mennyit kaptak a lányok azért, hogy eltáncolják az itt láthatókat, de egy biztos: túl kevés volt…



(14) Mikor végeztél a keveréssel, ne felejtsd el elmenteni a File menü Save pontjára kattintva. Ugyanebből a menüpontból exportálhatod a zenét Windows Media fájlformátumba (ami a legelterjedtebben használt zenei ill. videóformátum), és ellenőrizheted a rendszerbeállításaidat is.



(15) ▶ Végül, ha még ez sem elég neked, lapozz a következő oldalra, ahol a *MAGIX Music and Video 6 SE* haladóbb felhasználóknak célzott lehetőségeit vizsgáljuk meg; itt leginkább a két plug-in szintetizátor minél teljesebb kihasználtságát próbáljuk meg elérni.

A BeatBox és a Copper Synth

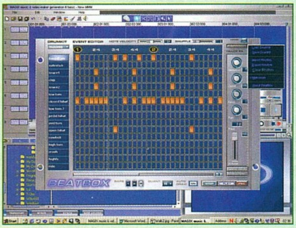
Két „szintetizátort" is találsz a CD-mellékleten. Ez tulajdonképpen egy módszer arra, hogy digitálisan elkészítsd a saját hangmintádat, amit aztán az előzőleg bemutatott hagyományos módon használhatsz fel. A Basic Edition-ben egyszerre csak egy ilyen sáv lejátszása támogatott. A BeatBox-ban dobhangokat állíthatsz össze, míg a Copper segítségével tetszőleges MIDI hangokat szólaltathatsz meg – ez utóbbi ideális egy basszustéma megírásához és kialakításához. A POWER gomb lenyomásával visszatérhetsz alapnézetbe. Ugyanez egyébként igaz a Transport panelre is, amely a képernyő jobboldalán helyezkedik el, és az alaphangerőt állítja.



① Ha most megnézed a jobboldali böngésző-ablakot, két virtuális szintetizátor ikonját fedezheted fel. A következőkben a beépített dobgépet fogjuk használni, amely a Beatbox névre hallgat. A megnyitásához csupán annyit kell tenned, hogy duplán kattintasz az ikonjára.



② Nyomd le a BearBox ablak Play gombját, és hallhatod, ahogy az előre elkészített ritmus dübörögni kezd. Próbálgasd a kezelőgombokat, majd mikor ezzel végeztél, kattints az Options menü Clear Rhythm alpontjára, hogy új dobtémát kezdhess.



③ Most tehát készen állunk egy új ritmus leprogramozására. Mielőtt azonban belevágnánk, el kell dönteni, hány ütemes tempót szeretnénk gyártani – kattintsunk az 1 2 vagy 4 ikonok valamelyikére. Az egyszerűség kedvéért mi az együtemes tempóra szavaztunk, és annak minden lüktetésére egy basszusdobot írtunk.



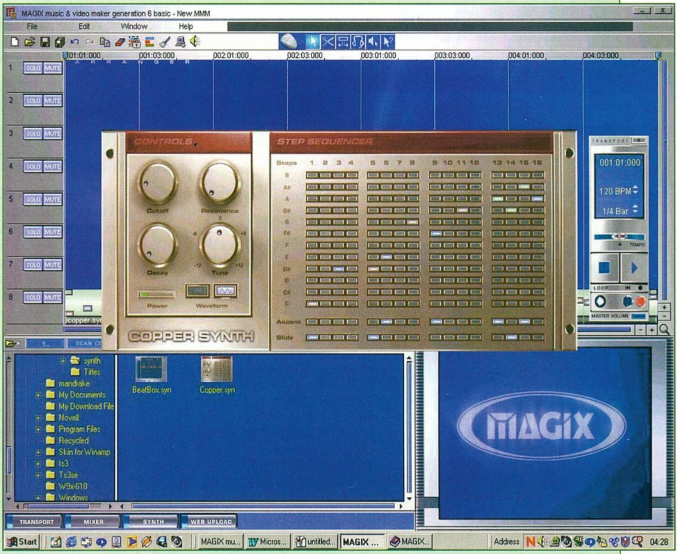
④ A BeatBox programozása végtelenül egyszerű. A hangminták kipróbálásához csak kattints a nevükre, ezután rajzold be a táblázatba a hangokat, ahogy mi is tettük. Egy második kattintás az adott hangon kitörli azt, és ha lejátszod a Pattern-t programozás közben, azonnal hallod az eredményeket.



⑤ A Copper Synth két panelből áll. A bal oldalin a hangot effektezheted virtuális potméterekkel, a jobbra található Step Sequencer használatával a tulajdonképpeni dallamot írhatod meg. Az előre megírt hangminta meghallgatásához kattints a Copper Synth logóra, majd nyomd le a Play-t.



⑥ Most előtted a lehetőség, hogy egy 16 hangból álló dallamot készíthess. A Copper Synth legfőképpen basszustémák készítésére jó, bár dallamok írására is használhatod. Ha beírtál egy hangot, de ki szeretnéd törölni, csak kattints rá a jobb gombbal.



⑦ Az így legyártott hangminta megszólalását az Accent és Slide használatával még tovább módosíthatod. Ahogyan eddig is, a legjobb tanulási módszer a próbálgatás – az Accent a hangerőt, míg a Slide a hangmagasságot befolyásolja.

Készíts játékot Blitz Basic-ben!

Folytassuk a programozás alapjainak megismerése után a *Celestial Rift*-et – az első *Blitz Basic*-ben készített játékunkat.

• 1. rész
• 2. rész
• 3. rész

Az elmúlt hónapban eleget megtanultál a *Blitz Basic*-ből ahhoz, hogy képes legyél képeket betölteni a memóriába, majd kirajzolni (illetve mozgatni) őket a képernyőn; emellett a játékos már a billentyűzettel is hozhat döntéseket. Kezdetnek a menüképernyőt készítettük el, hiszen ez a kész játékban alkalmazott technikák leegyszerűsített változatát használja.

A mostani részben kicsit mélyebben ásunk a dolgok mélyére; az ismertető végére már lesz egy irányítható űrhajónk, amely képes lesz még lövések leadására is. Mielőtt azonban beleugornánk a közepébe, vessünk egy pillantást a komolyabb *Blitz Basic* parancsokra is...

Első lépés

...egy AnimImage lesz. Ez gyakorlatilag nem sokban különbözik a hagyományos képtől; itt azonban egy mozgókép fázisait tárolod. Ezek a képkockák azonos magasságúak és szélességűek; tárolásuk pedig egyetlen .BMP fájlban történik.



Itt egy példa: az AnimImage**-ként használható .BMP fájlokra.**

A Blitz külön parancsot használ az ilyen képek betöltésére – ez a LoadAnimImage – ami néhány további paramétert is vár – ezek lejjebb olvashatók.

```
;LoadAnimImage requires these parameters
;Frame Width (pixels), Frame Height (pixels),
;Starting Framenumber (usually 0)
;and the Number of Frames in the Image
;(as typof would count them (in this case 6)
game_icons_boost = LoadAnimImage("GfxRes/icon-boost.bmp",32,32,0,6)
MaskImage game_icons_boost,255,0,255
;mask the images using the same command as with LoadImage
```

Végül, miután a képet kirajzoltad a képernyőre, itt is meg kell adnod egy extra paramétert, ami a képkocka számát jelenti majd (mostani példánkban ez lehet 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6).

Második lépés

Az elmúlt hónapban tanultak mellett a *Blitz* további adatmanipulációra használható parancsokat is használ.

A *Blitz* matematikai parancsait mintha csak a matekkönyvből szedték volna (Hé! Várjatok! Ne menjetek el...): SIN(x), COS(x), TAN(x), ASIN(x) (Sin-1), ACOS(x), ATAN(x), SQR(x) – ez utóbbi a négyzetgyök.

Akármilyen számot megadhatsz az x-ek helyére (ez például lehet egy változó is), a *Blitz* végrehajtja rajta a megadott matematikai függvényt. Természetesen emellett vannak még matematikai függvények a *Blitz*-ben, de a Pithagoraszi számításokhoz csupán ezek szükségesek.

Néha előfordul, hogy egy egész számot (mondjuk az 1-et) szövegé (pl. „1") szeretnél konvertálni, vagy akármilyen már, a *Blitz*-ben megtalálható változóvá – például akkor, ha egy szöveges változóval szeretnél matematikai műveleteket végezni. Erre használhatók az Int(x), a Str(x), és a Float(x) parancsok.

Végül akad egy elegánsabb módja is a döntéshozásnak az If... Then... Else utasítások mellett: ez a Select Case parancs, és a következőképpen használható:

```
;what value does "menu_ship_type" hold?
Select menu_ship_type

    Case 1  ;if it's "1" then do this..
        DrawImage menu_ship1,menu_ship_hor,menu_ship_ver

    Case 2  ;if it's "2" then do this..
        DrawImage menu_ship2,menu_ship_hor,menu_ship_ver

    Default
        ;if it's anything else, then do this..
        ;your code here!
End Select
```

Harmadik lépés

A *Blitz*-ben a Const és Global mellett még két módszer használható adattárolásra. Az első az Array (tömb), amelyet a következőképpen lehet deklarálni:

```
Dim game_stars(5)
;An array is automatically Global, but requires the
;Keyword (Yellow bit) Dim instead. This means "Dimension".
```

Képzeld el úgy a tömböket, mint egy táblázatot. Esetünkben ennek a táblázatnak hat sora van, és egy oszlopa (0-tól a szögletes zárójelbe írt számig). A táblázat összes cellájába tölthetsz adatokat. A tömbök lehetnek természetesen többdimenziósak is – például a Dim game_stars(5,5) egy ötször ötös táblázatot deklarál – ezeket vesszővel kell elválasztani; úgy képzeld el, mintha oszlopokat adnál hozzá.

Későbbiekben a cella pozíciójára hivatkozva keresheted vissza az adatokat a tömbből.

Negyedik lépés

Az adattárolás utolsó típusa a Type (típus). Ez a tömb egy rendezettebb formája, mivel az üres adatcellák helyett itt elnevezett tulajdonságok szerkezetéről van szó. Először azt kell megmondani a *Blitz*-nek, mi a típus neve, és hogy milyen adatokat akarsz benne tárolni.

```
;create "Type" for parallex stars
Type stars
    Field depth,x#,y#
    ;each star has a depth, an x and a y position
End Type
```

Ezután meg kell adni a típus egyedeinek számát (mintha sorokat adnál egy táblázathoz) a következőképpen:

```
For i=0 To 200          ;create 201 star in the STARS type
    star.stars=New stars     ;add a new star for each increment of i
Next
```

A star.starts star része használható a típus eme egyedére való hivatkozáskor. Gyakorlatilag tetszőleges szó lehet (lehetne pl. fish.stars), de a programozás egységességének szempontjából érdemes tartani magunkat a típushoz.

Végül, a típusok arra valók, hogy végigmenjünk az összes elemükön, az elsővel kezdve. A For ciklusnak van egy kimondottan típusokra szabott verziója.

A For utasításban megint a star-t fogjuk használni. Ezután a ciklusmagban a star-t és a backslash-t (\) használhatjuk az egyedre való hivatkozásra. A star egyed tulajdonságait ilyenkor szerkeszthetjük, vagy hozhatunk döntéseket értékeik alapján.

A típusok a kezdőknek általában meglehetősen bonyolultak, és lehet azon vitatkozni, hogy kiválthatók-e tömbök használatával – hogy melyiket használod, már rajtad múlik.

Ötödik lépés

A *Blitz Basic* kulcsszavai, mint a DrawImage is, kiváló példák a függvényekre, amelyek segítségével elkerülhető, hogy ugyanazt a kódot újra meg újra be kelljen gépelni, ezáltal pedig hely takarítható meg. A programozónak már csak annyi a dolga, hogy a megfelelő számú paramétert adja át nekik, a függvény elvégzi a többit.

Te is írhatsz ilyen **paraméterezett függvényeket (parameter function)**, bár ezek kódja látható lesz a forrás (.bb) fájlban. A lényege körülbelül az, hogy olyan utasítássorozatot írj meg függvényként, amelyet sokszor használsz majd – és a lehető leghatékonyabban működik. Szerkezetük a következő:

```
Function createbullet(x,y,angle,speed,style)

    If angle = 45 Then
        ;your code here
    End If
    If speed = 200 Then
        ;your code here
    End If

End Function
```

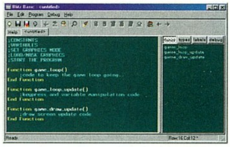
A programozó bármely tetszőleges öt számot (vagy változót) megadhat a createbullet-nek (lövedékkészítés) híváskor. A függvényen belül ezekre az értékekre a függvény deklarálásakor megadott neveken hivatkozhatunk.

A tutorial2d-complete.bb fájlban (a CD-mellékleten) megtalálhatod a createbullet teljes verzióját, megjegyzésekkel kiegészítve.

Hatodik lépés

Rendben – most már készen állsz arra, hogy leprogramozd a *Celestial Rift* első részét; a legelső dolgod az lesz, hogy elkészítsd a játék fő ciklusát. Ezt a *PCF 17*-es számában már megtanulhattad.

A game_loop_update() függvény hozza majd a döntéseket a billentyű-lenyomásokról és a változó-manipulációkról. A game_draw_update() rajzolja majd ki a képernyőre a grafikákat, megadott változások alapján.



Itt tervezzük meg a program szerkezetét a Comment**-ek használatával.**

A kód végén még egy paraméterezett függvényt is létrehozol majd, de erről később részletesen olvashatsz.

Hetedik lépés

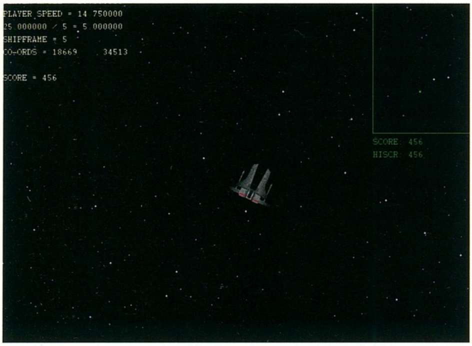
Ez a háttérként szolgáló csillagoknak és a játékos hajójának egy kombinációja lesz, ezek szolgáltatják majd a mozgás illúzióját. A játékos hajója gyakorlatilag (a forgástól eltekintve) nem mozog majd a képernyőn, így a csillagok nélkül nem érzékelhető a mozgás. Hasonlóan, ha a hajót nem megfelelő szögben rajzoljuk ki, a csillagok nem sokat érnek.

Valahogy csak el kell kezdeni, legyenek ezek a csillagok. Először is deklaráld a stars típust, és töltsd fel az egyedeket véletlenszerű x és y pozíciókkal és mélységgel (ennek az 1-5-ig terjedő értéknek a használatával a csillagok különböző sebességgel mozognak majd, a mélység érzetét keltve)

Találd ki a játékos szögét és sebességét, majd állítsd be a megfelelő változók értékeit. Most a game_loop_update() függvényben menj végig a stars egyedein, és módosítsd pozícióikat a PLAYER_SPEED és a PLAYER_ANGLE értékeknek megfelelően (a hajó sebessége és szöge). Itt a lényeg a trigonometria ismerete – ha a játékos 45 fokos szögben áll, a csillagoknak balra és le kell mozogniuk. A mozgási sebességet megkapjuk, ha elosztjuk az x és y irányú elmozdulást az adott egyed mélységével (depht). A game_draw_update() függvényben lépkedj végig a stars egyedein, és rajzold ki őket a képernyőre az x, y koordinátákon.

Most jön a játékos hajójának hozzáadása. A KeyDown-nal vizsgálod majd a billentyűlenyomásokat, hogy módosíthasd a játékos sebességét (ellenőrizve, hogy ne gyorsulhasson a SPEED_MAX érték fölé) és szögét (5°-os növekedésekkel, és ne felejtsd el a 360°-t elérve 0°-ra visszaállítani). Számítsd ki a játékos pozícióját a csillagokéhoz hasonlóan a GAME_AREA_X és GAME_AREA_Y rácson (figyelj arra, hogy a csillagok az ellenkező irányba mozognak!) Ha most elindítod a programot, irányíthatod a csillagokat!

Végül rajzold ki a hajót a képernyő közepére a megfelelő szöget használva. Figyeld meg, hogy a 360°-ra nincs külön létrehozott hajókép (mivel ez ugyanaz, mint a 0°), ezt neked kell megoldanod kódolással. Azt is ellenőrizned kell, hogy a játékos benn van-e játékterületen (x és y értékei a GAME_AREA_X és GAME_AREA_Y értékek alatt vannak-e). A játékos pozícióját állítsd vissza a kezdőhelyre.



A nyolcadik részben megtárgyalt radar működés közben. A bal-felső sarokban látható a hibakeresést támogató kód. Ne felejtsd el megnézni a tutorial2b-comlete.bb fájlt a teljes kódhoz.

A lecke végére egy tökéletesen irányítható űrhajónk lesz, amely képes lőni is. Az ellenfeleket hagyjuk későbbre.

Nyolcadik lépés

A következő havi részben a radar és a pontrendszer grafikus kijelzése következik. Egyelőre elég lesz egy szövegsor erre a célra – emellett kell majd deklarálnod egy **PLAYER_SCORE** és egy **HI_SCORE** változót is (játékos pontszáma, legmagasabb pontszám). Ezeket a program elején állítsd nullára.

Most pedig a **game_loop_update()** függvény legvégén, növeld a játékos pontszámát eggyel minden képkockával. Ellenőrizd azt is, hogy a játékos pontszáma nagyobb-e a csúcsnál.

A rajzolás függvényben, ahol az űrhajót is megjeleníted, a **text** utasítással írasd ki a pontszámokat a képernyő megfelelő helyére. Ezek után rajzolj föléjük négy vonalat (a **Line** utasítással, amelynek egy kezdőpont x, y és egy végpont x, y paramétert kell átadnod) egy 200*200-as keret létrehozására.

Rajzold meg ebbe a keretbe a játékos pozícióját jelző pontot. Ez úgy történik, hogy kiszámolod a játékos x és y pozícióját egy 200*200-as területre (200-at elosztod a pozícióval és a keret képernyőn való eltolásával a játékoshoz képest). A **tutorial2b-complete.bb** fájlban megtalálhatod a működő radart és pontrendszert – csak töltsd be a *Blitz*-be.

Kilencedik lépés

Ezután tedd egy kicsit érdekesebbé a játékot, néhány extra képesség hozzáadásával. Két könnyen elkészíthető extra a turbó és az álcázó-egység. A turbónál figyelned kell a billentyűlenyomásokat (**KeyDown**), hogy aztán a sebességet a **MAX_SPEED** háromszorosára növelhesd.

Az álcázáshoz (cloak) szintén ellenőrizni kell a billentyűzetet, és csupán annyi a dolgod, hogy a **cloak-on** változó értékéhez minden képkocka kirajzolásakor 1-et adsz hozzá. Ezután csak akkor kell kirajzolnod az űrhajót, ha a változó értéke páros – és az eredmény egy villogó hajó!

Arra figyelj, ha a játékos nem nyomja az álcázást, a **cloak-on** változót mindig le kell nullázni.

Mindkét power-upnál folyamatosan csökkentsd a turbó és álcázás energiák értékét, hogy a játékos ne lehessen túl sokáig gyors vagy láthatatlan.

Elméletileg a hiperugrás (Hyperjump) a legegyszerűbb. Mindössze annyi a dolgod, hogy a játékost egy véletlenszerű x és y pozícióra helyezed át. Minden átmenet nélkül azonban ez a gyors pozícióváltás meglehetősen furcsán fest, így be kell építeni egy átmeneti effektet.

Az egésznek a kezdete a Hyperiump gomb lenyomása (ilyenkor az eredetileg 0 értékű **hypercount** változót 1-re állítjuk).

A **game_loop_update** függvény végén számos kalkulációt találsz, amelyek a játékos sebességét növelik (1 és 102 között), majd csökkentik (a 103 és 200 között). A játékos pozíciója emellett tízszer kap véletlenszerű értéket. Ugyanitt a játékos hajójának nyolc forgási képe is kiszámításra kerül. Első látásra a hiperugrás kirajzolásának függvénye meglehetősen összetettnek tűnhet, de gyakorlatilag csak annyit csinálnak, hogy a **hypercount** változó értéke alapján kirajzolják a hajó nyolc forgási pozícióját. Ha a változó értéke 0, a kirajzolás a hagyományos módon történik. Érdemes itt is az álcázásnál megtanult villogó módszert alkalmazni.

Figyeld meg, hogy a játékosnak nincs külön energiája a hiperugráshoz, ehelyett azt tároljuk, hányszor hajthatja még végre. Rajzold ki ezeket az értékeket a jelenlegi és csúcspontszám mellé. Végül, ahogy a turbó, az álcázás és a hiperugrás értékek csökkennek, a játékosnak valahogy utánpótlást kell ezekből szereznie. Ennek mindig két módja van. Az egyik az, hogy minden képkockánál lassan növeled az értékeket (a turbó és az álcázás esetében). A másik mód a begyűjthető ikonok létrehozása. Készíts egy új, **icons** típust, hozz belőle létre négy egyedet (álcázás, hiperugrás, turbó, pajzs – ezeket is hozzáadhatod a kódhoz) és az értékek előkészítésénél adj nekik véletlenszerű x és y pozíciókat.

A **loop_update** függvényben menj végig az animációk képkocka-számán (0-6-ig), majd a kirajzoláskor csak jelenítsd meg őket a játékoshoz viszonyított x és y pozíciókon.

Tizedik lépés

Az utolsó lépés a lövöldözős játékok lényegének hozzáadása – a lövés képességéről van szó... Itt hozzuk létre saját függvényünket, a **createbullet()**-et. Először is hozz létre egy **bullets** elnevezésű, 500*8-as tömböt – ebben tároljuk majd a createbullet által létrehozott lövedékekkel kapcsolatos információkat. A függvény egyébként egy dolgot csinál: létrehoz két lövedéket a hajó ágyúinak végén. Kiszámolja x, y pozíciójukat, szögüket, sebességüket, fajtájukat (játékos vagy ellenfél), és kezdő animációs képkockájukat. Végül aktiválja a lövedéket, a tömb egyik elemét 1-re állítva.

Miután létrejött a két lövedék, a függvény befejezi a futást, és a program onnan folytatódik, ahol a függvényt meghívtuk. A **loop_update** függvényben most ki kell számolni, mi történik az egyes aktivált lövedékekkel. A lövedékek szögét és sebességét használva írd át a játékos pozícióját kiszámító utasítássorozatot. Emellett még végig kel vinni a lövedék animációs fázisait 0-6-ig minden kirajzolásnál, és ki kell számolni a GAME_AREA_X és Y területen elfoglalt értékeket is.

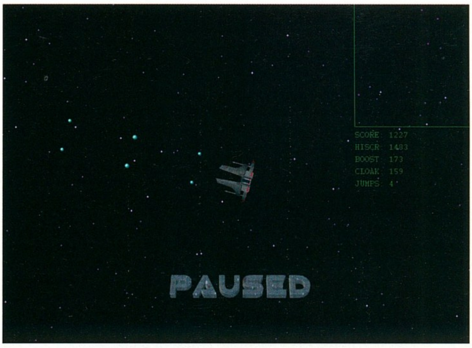
Mivel a lövedékek nem tarthatnak örökké, miután elértek egy bizonyos távolságot a kiindulóponttól, ki kell őket kapcsolni. Az eredeti és jelenlegi x, y értékek közötti távolság kiszámításához a jó öreg Pithagoraszi tételt hívjuk segítségül (a két pont közötti távolság ebben az esetben megegyezik a két pont négyzetének összegének gyökével, magyarul (x2+y2) gyökével). Ha a távolság túllépett egy bizonyos értéket, kapcsold ki a lövedéket.

Hogy a játékos lőhessen, újabb **KeyDown** vizsgálatot kell végezni. Észre fogod venni, hoyg a lövedékek túl gyorsan következnek egymás után, tehát csökkentsd le a tűzgyorsaságot egy változó 0-10-ig történő ciklikus növelésével – csak akkor hívd meg a **createbullet**-et, ha ez az érték 0.

Ezután rajzold ki az összes lövedéket a képernyőre, a játékosnak a játékterületen felvett x és y pozícióját alapul véve.

Végül, egy gyors és egyszerűen leprogramozható lehetőség a játék megállítása. Egy utolsó **KeyDown** ellenőrzéssel kapcsolgasd a **FLAG_PAUSE** értékét 0 és 1 között. Zárd az összes grafikus / változó frissítő eljárást egy **IF** utasításba, amely csak akkor hajtódik végre, ha a **FLAG_PAUSE** értéke 0.

A **tutorial2d-complete.bb** fájlt a *Blitz*-be töltve megnézheted a mostani lecke teljes, megjegyzésekkel kiegészített kódját, bár mostanra már biztosan képes vagy magadtól is megfejteni a kódot. Itt található még a játék *Blitz*-cel lefordított, futtatható változata is, amelyen kijavítottunk néhány hibát is. Reméljük a múlt havi és a mostani rész után már letisztult a kép a kezdő programozóknak is, *Blitz Basic*-ben. A harmadik részben még egy kis ráadást tartogatunk számodra. **PCF**



A játékunk a lecke végére valahogy így nézhet ki. Nehogy kihagyd a következő részt, ahol az ellenfeleket adjuk a programhoz!

Jövő hónapban

A következő havi számban ellenfeleket (és mesterséges intelligenciát) készítünk, valamint kicsit feldobjuk a külalakot egy pár trükkel. Rendeld meg már most!
Megjelenik szeptember 1-jén!

Adatmentés az Office XP-vel

Az *Office XP* egy rakás új adat-visszanyerési tulajdonsággal gazdagodott, amely segít elkerülni a katasztrófát.

NEM SZÁMÍT, MILYEN ÓVATOS VAGY, előbb vagy utóbb szembekerülsz azzal, hogy a géped lefagy, mikor az *Office XP*-vel dolgozol, egy valamire biztosan nem vágysz: adatvesztésre. A *Word* minding is jó adat-visszanyerési tulajdonságokkal rendelkezett, hiszen automatikus másolatokat és automatikus mentést kérhettél, valamint magától megpróbálta visszahozni a legutóbbi munkádat, ha a Windows a *Word* dokumentumok elmentése nélkül állt volna le. Az *Excel* sajnos az automatikus mentést egy külön installálható kiegészítőként kezelte, amelyet az *Office* többi része után kell telepítened; és a többi *Office* alkalmazás sem kínált a *Word*-höz hasonló lehetőségeket.

Az *Office XP* számos eszközt kínál, hogy munkád ne vesszen kárba még akkor sem, ha már a *Word 2002* és az *Excel 2002* cserbenhagytak. Mielőtt az alkalmazások a Windows leálláskor bezáródnának, megkapod a lehetőséget a mentésre, de ha esetleg ez sem működne, az *Office XP* a lehető legtöbbet összekaparja majd az ideiglenes fájlokból; ezek működését egyébként te is beállíthatod, és hogyha a megfelelő módon hangolod be őket, egyáltalán nem történhet adatvesztés.

Persze nem ez az egyetlen módja az adatok sérülésének – az *Office XP* azonban védelmet kínál az olyan rongáló programok ellen is, mint például a vírusok.

Az *Office XP* figyeli az alkalmazásait, és előbb figyelmeztet, hogy az adott program nem válaszol, mielőtt észrevennéd.

...ami menthető

Az adatvesztés elkerülésének legegyszerűbb módja az, hogy rendszeresen mented a fájlokat, és ezt a leghatékonyabban a program képes automatikusan elvégezni. A *Word 2002*-ben, az *Excel 2002*-ben és a *PowerPoint 2002*-ben megadhatod, milyen időközönként szeretnél automatikus mentést kérni; az *Outlook* használata közben pedig nyugodtan számíthatsz a *Word 2002* adat-visszanyerési lehetőségeire.

Az automatikus mentés opcióit mindhárom programban a **Eszközök/Beállítások** menüpont **Mentés** oldalán állítgathatod, de mindhárom programban más és más lehetőségeket kapsz. Azt mindegyik szoftvernél beállíthatod, milyen gyakran kérsz automatikus mentést – az alapbeállítás 10 perc, de ezt akár tovább is növelheted, vagy teljesen kikapcsolhatod.

Az *Excel 2002* lehetőséget ad arra, hogy megadd, hova kívánod menteni a visszanyert adatokat, és a *Word 2002* automatikus szolgáltatást nyújt arra az esetre, ha épp egy automatikus mentés után gondolnád meg magad. Az éppen szerkesztett dokumentumról mindig készül helyi verzió is, így ha hálózati meghajtóra mentesz, esetleg hordozható winchesterre dolgozol, mindig lesz az aktuális gépen is egy példányod.

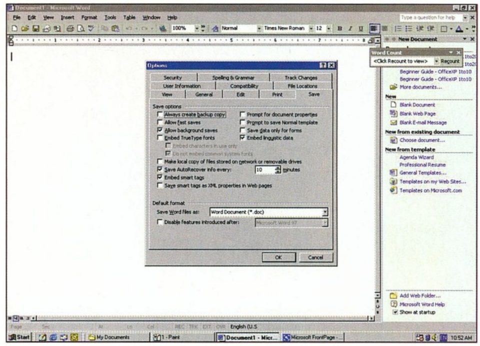
Baleseti helyszínelés

Az alkalmazások lefagytak, most is lefagynak, és mindig is le fognak fagyni – és nincs semmi olyan dühítő, mint amikor nem tudod elmenteni az utolsó pár percnyi munkádat, mielőtt lezárnád az alkalmazást. Az *Office XP* figyeli az alkalmazásait, és néha előbb figyelmeztet arra, hogy az adott program nem válaszol, mielőtt még te felfigyelnél erre. Ahelyett, hogy simán lezárnád a programot, elmentheted az aktuálisan szerkesztett dokumentumokat. Az *Office XP* még azt is megkérdezi, hogy elküldje-e a lefagyás részleteit a Microsoftnak, hátha hibás a program, és elküldés előtt te is megnézheted a részleteket.

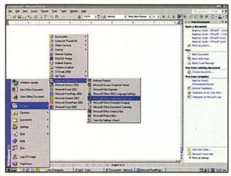
Ha az *Office XP* nem vette volna észre, hogy egy adott alkalmazás lefagyott, a **Start menü/Programok/Microsoft Office Eszközök** programcsoporton belül megtalálhatod az Application Recovery szoftvert; ez kilistázza a jelenleg futtatott *Office XP* alkalmazásokat, valamint azt, hogy válaszolnak-e a Windowsnak. Itt lecsukhatod vagy újraindíthatod a problémás szoftvereket, és persze mindezek előtt elmentheted dokumentumaidat.

Akár az *Office XP* programkezelőjével zártad le az alkalmazást, akár Windows leállás miatt állt le a program, adataid mindenképpen mentésre kerülnek AutoRecovery fájlokként *Word 2002*, az *Excel 2002* és a *PowerPoint 2002* indításkor felhoz egy listát az ilyen fájlokkal, ahol egyébként listázásra kerülnek az eredetiek is, ha inkább azokat folytatnád. Itt látható még a dokumentumok mentésének dátuma és ideje, így könnyen eldönthető, melyikkel akarsz tovább dolgozni.

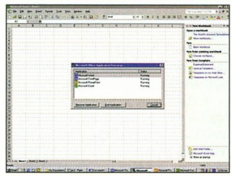
Ha nem tudsz megnyitni egy fájlt az *Excel 2002*-vel vagy a *Word 2002*-vel egy lefagyás után, valószínűleg ez a FastSave (gyorsmentés) dokumentumformátumnak köszönhető, hiszen ezekben nem tárolódik a dokumentum tényleges tartalma, csupán módosítások



A *Word* 2002, *Excel 2002* és *PowerPoint 2002* automatikus mentési lehetőségei – csak kattints az Eszközök menü/Beállítások **menüpontjára, hogy megkapd a fenti képernyőt.**

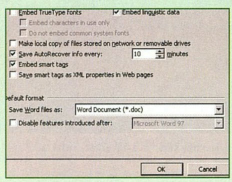


Az *Office XP* adat-visszanyerési eszközei a Start menü/Programok/Microsoft Office eszközök **menüpont alatt találhatók.**

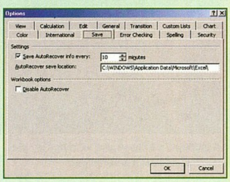


A jelenleg futó *Office XP* alkalmazások listája és állapota olvasható ezen a képernyőn.

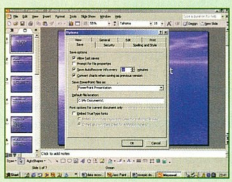
Kerüld el az adatvesztést az *Office XP* használatával!



① A *Word 2002* több opcióval rendelkezik a dokumentumaid felügyeletére, mint az összes többi alkalmazás. Más gépeken tárolt fájlokról például helyi másolatokat készít, arra az esetre, ha megszakadna a kapcsolat. Automatikus adat-visszanyerési lehetőségeket is kínál az Eszközök/Beállítások **menüpont alatt.**



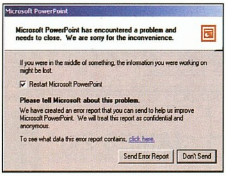
② Az *Excel 2002* már jóval kevesebb lehetőséggel kecsegtet a Beállítások **menü hasonló oldalán, de legalább nem kell kiegészítőként telepítened az Automatikus mentés opciót, és nem kérdez rá minden alkalommal az alkalmazás, hogy valóban menteni kívánod-e az adatokat.**



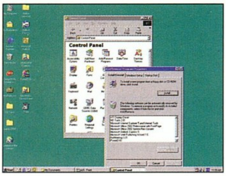
③ A *PowerPoint 2002* esetében csak azt választhatod ki, milyen gyakran akarsz menteni. A *PowerPoint* is lehetővé teszi a FastSave (gyorsmentés) alkalmazását, amely tárolja a fájl legutóbbi mentése óta végrehajtott változtatásokat – ezáltal gyorsul a mentés, de nő a fájlméret és a töltési idő.



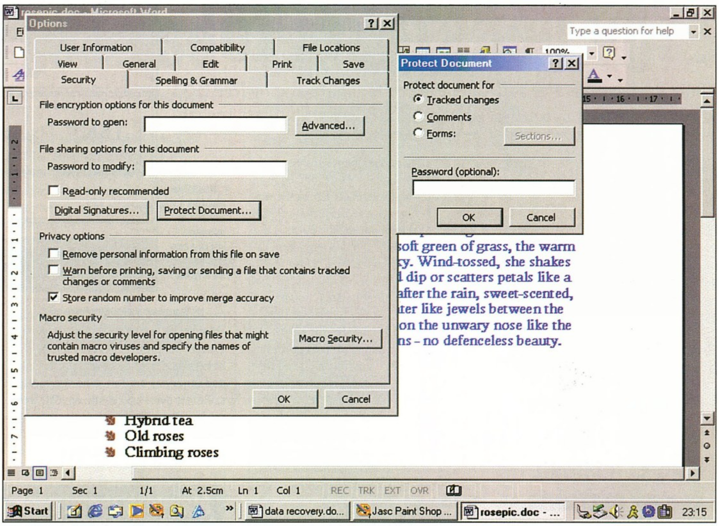
④ Ha bármelyik Office *XP* program nem válaszol, a következő párbeszédablak jelenik meg. Itt lezárhatod az alkalmazást, de előtte még a fájlt is elmentheted. A Microsoft az összes lefagyásról gyűjt adatokat, így nem kel külön telefonálnod vagy leveleznéd, az *Office* felkínálja a lehetőséget.



Az *Office XP* figyeli a futó alkalmazásokat. Ha hibát észlel, felajánlja a lehetőséget, hogy jelentést küldj a Microsoftnak.



Ha megőrjítenek a Visual Basic vírusok, az egészet el is távolíthatod a gépedről a Programok hozzáadása/eltávolítása **menüponttal.**



Az *Office XP* alkalmazások biztonsági beállításai jelentősen javultak az eddigi verziókhoz képest – szinte mindent testre szabhatsz a Beállítások menü/Biztonsági beállítások **oldalán. A *Word 2002* segítségével még digitális aláírást is csatolhatsz dokumentumaidhoz.**

listája. Ilyenkor a Fájl menü Megnyitás pontjából a Megnyitás gomb melletti Megnyitás és javítás-ra kell kattintani, és az *Office XP* ilyenkor megpróbálja a összeszedni az elveszett dokumentumot. Ugyanitt kapsz lehetőséget arra is, hogy megnyisd a dokumentum egy, csak olvasható verzióját, amelyet nem módosíthatsz véletlenségből.

Ha nem akarod, hogy mások módosíthassák – vagy akár megnézhessék – dokumentumaidat, jelszóvédetté teheted őket. Ez egy új lehetőség a *PowerPoint 2002* esetében, a *Word 2002*, valamint az *Excel 2002* pedig sokkal hatékonyabb kódolási eljárást kaptak (amely a 128-bites CryptoAPI-t használja) – bár azért, hogy a régi fájlokkal is dolgozhassál, alaphelyzetben a régi kódolási metódust alkalmazza.

Ha a dokumentumaidat más embereknek is el akarod küldeni, digitális aláírással biztosíthatod, hogy az adott fájt valóban tőled származik, és hogy senki sem módosította közben. Kell szerezned egy úgynevezett Certificate-et – például a VeriSign weboldalán – és fel kell telepítened Windows alá. Ennek segítségével készíthetsz digitális aláírást, amivel azonosíthatod dokumentumaidat. Kattints az **Beállítások** menüpont **Biztonsági beállítások** panelének **Digitális aláírás** gombjára, hogy új aláírást készíthess, vagy aláírhasd a dokumentumot.

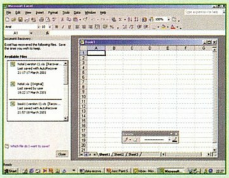
Az *Outlook 2002* szintén számos biztonsági beállítással gazdagodott: pl. figyelmeztet, ha egy program megpróbálja elérni a címlistádat.

Biztonságban

A lefagyások nem az egyetlen módjai az adatvesztésnek. A makró-vírusok, amelyek képesek a *Word 2002* és az *Excel 2002* fájlokat tönkretenni, igen elterjedtek, és a Visual Basic makrók valamint a Visual Basic scriptek segítségével, az *Outlook* címlistáit felhasználva képesek továbbterjedni. Az *Office XP* új biztonsági lehetőségeket kínál, hogy megvédjen az ilyen támadásoktól, amelyek az **Eszközök/Beállítások** menü **Biztonsági beállítások** oldalán kaptak helyet az összes alkalmazásban.

Alaphelyzetben az *Excel 2002* és a *PowerPoint 2002* magas makró-biztonsági beállításokat használnak, amelyek csak olyan makrókat engednek futtatni, amelyek digitális aláírással ellátott dokumentumhoz tartoznak – sőt, még ezt a digitális aláírást is el kell fogadnod, hogy megnyisd a makrókat. A Visual Basic szerkesztő, valamint a VBProject szintén kikapcsolhatók, ezzel is tovább növelve a biztonságos dokumentumkezelés esélyeit. Sőt, ha egyáltalán nem is használsz makrókat, a legegyszerűbb, ha a **Vezérlőpulton** található **Programok hozzáadása/eltávolítása** ikonnal le is installálod a makró-támogatást – igaz, hogy ezzel együtt számos *Office XP* lehetőséget is elveszítesz.

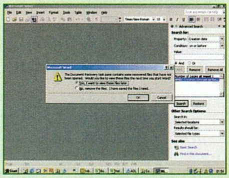
Az *Outlook 2002* szintén számos biztonsági beállítással gazdagodott. Figyelmeztet, ha egy program megpróbálja elérni a címlistádat, vagy annak használatával kísérel meg levelet küldeni – ezt a szolgáltatást kimondottan az olyan vírusok kiszűrésére fejlesztették ki, mint a híres I Love You, amely valószínűleg az összes számítógép-felhasználó számára ismert. Az alapértelmezett internet biztonsági zóna az *Outlook*-nál jelenleg a tiltott site-ok, az eddigi szokásos internet zóna helyett, ennek köszönhetően pedig az aktív script-futtatás kikapcsolásra került, ami meggátolja a VB-makróvírusok elindulását. Szintén letilt bizonyos kiterjesztésű fájlokat, amelyek e-mailben érkeztek: ilyenek például az .EXE és a .BAT fájlok, amelyeket futtatáshoz először le kell mentened, majd onnan el kell indítanod – csak azért, mert elolvasol egy e-mailt, nem indulhatnak el. Ha önálló *Office* alkalmazásokat készítettél, ajánlott megnézni, hogy ezek együttműködnek-e az új *Office* biztonsági beállításaival. ***PCF***



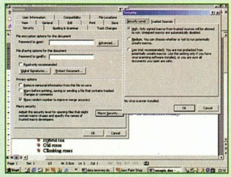
5 Mikor megnyitsz egy előzőleg lefagyott alkalmazást – vagy egy olyat, amelyet a Windows fagyás közben zárt le – megjelenik a visszahozható dokumentumok listája, ahonnan kiválaszthatod, hogy a fagyás előtti ill. a mentet verzión kívánsz-e tovább dolgozni.



6 Ha nem ugrik elő ez az ablak, vagy találsz egy megnyithatatlan fájlt, a Fájl menü Megnyitás **pontjából a** Megnyitás és javítás **opcióval kell megnyitni a fájlt, az *Office* pedig megteszi a tőle telhetőt.**



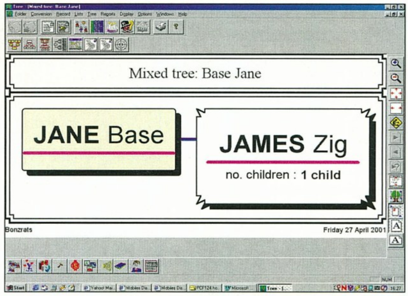
7 Ha nincs szükséged az *Office XP* által automatikusan elmentett fájlokra, bezárhatod a panelt, és tovább dolgozhatsz. Mikor ezután bezárod az alkalmazást, kapsz egy emlékeztetőt, hogy letörölheted a fájlokat, vagy megnézheted őket.



8 Védd a dokumentumaidat a vírusok ellen – csak olyan makrókat futtass, amelyekben megbízol. A legtöbb felhasználó nem is használ makrókat, és több száz ismert makrovírus létezik – az *Office XP* biztonsági beállításaiban korlátozhatod vagy letilthatod a makrók használatát.

Légy génszakértő!

Találd meg gyökereidet a CD-mellékleten található *Family Tree 2.0*-val! Ha segítségre van szükséged ezen a területen, ne keress tovább!



▶ **Kitalálhatod, hol romlott el minden – lelj rá a család fekete bárányára…**

A TÖRTÉNELEM NAGY RÉSZÉT lelkes amatőrök írták – legalábbis így tartja a mondás. És ez talán azt jelentené, hogy a kutatást kizárólag egy kiválasztott kör tagjai végezhetik? Semmiképpen sem. Ahogyan egyre több ember kezd el érdeklődni a genetika után, akárcsak amatőr szinten is, ez a terület egyre népszerűbbé válik. Sőt, az is valószínű, hogy sokkal többen játszanák a családi detektív szerepét, ha mindez nem kerülne olyan sok időbe – és itt jön képbe a *Family Tree 2.0*. Ennek a programnak a segítségével sokkal könnyebbé válik a kutatás.

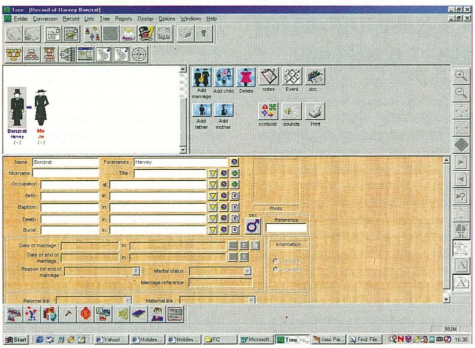
A LEMEZEN

Ahhoz, hogy a legjobban kihasználd a *FT2* képességeit, először érdemes néhány alapvető fontosságú adatot összegyűjteni. Például ha a családfakutatásba akarsz belekezdeni, írj le mindent, amit már sikerült kideríteni. A lehető legtöbb tájékozódási pontra lesz szükséged – születési nevek és helyek, teljes nevek, házasságok, testvérek; ezekből az építőkockákból építheted fel a családod történetét. Minél több információt gyűjtesz össze, annál gyorsabban haladsz majd. Hogy milyen messzire sikerül visszamenned a történelemben, csak az adatok száma határozza meg.

Nemsokára elkészül a könnyen használható és átlátható családi adatbázis, amelyet bármikor frissíthetsz

Mikor már feltelepítetted és elindítottad a programot, kész vagy az kutatásra. Kezdd a Create New Folder (új mappa létrehozása) funkcióval. Egy varázsló indul el, és villámgyorsan végigkalauzol az indulási procedúrán – ha akarod, még fényképeket is feltölthetsz. Most vidd be egyenként a családod tagjainak adatait, a házasságokkal, született gyerekekkel stb. együtt. Nemsokára elkészül a könnyen használható és átlátható családi adatbázis, amelyet bármikor frissíthetsz ill. módosíthatsz.

Ennek segítségével gyorsan kiderül, hol hiányoznak még adatok, és hogy mit kell újra ellenőrizni. Mikor a kutatásod már egy magasabb szintre ért, a *Family Tree 2.0*-val még egy családfát is rajzolhatsz, mindezt weboldalakra rakhatod, és így tovább. Használata nagyon egyszerű, és a varázslók segítségével nagyon gyors az adatbevitel. **PCF**



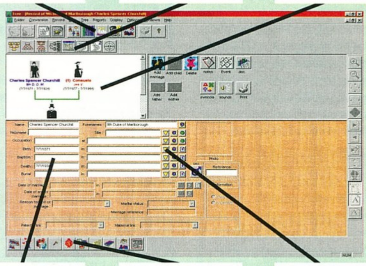
A *Family Tree 2.0*-val kézbe kapod azt a szórakoztató lehetőséget, hogy összeházasítsd családtagjaidat legkedvesebb ismerőseiddel.

Alapvető ismeretek

Ezzel az opcióval kereshetsz az adatbázisban. Itt látható a családfa összes tagja.

Itt kiválaszthatod a fa elrendezését. A gombokkal gyorsan és egyszerűen rendszerezheted az adatokat.

Ezen a panelen jelenik meg a rokonsági diagram. Az egyéneken duplán kattintva megkapod az adataikat.



Mint egy adatbázisban, itt is beírhatod a személyes adatokat – olyan, mint egy regiszter az elhunytakról…

Ennek az eszköztárnak a segítségével viheted be az olyan speciális információkat az adatbázisba, mint a házasságok.

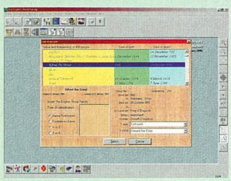
A legördülő menükkel (pl. születési bizonyítványok) meggyorsíthatod az adatelérést.

Angol arisztokraták

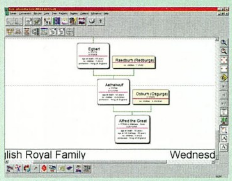
Ismerkedj meg a *Family Tree 2.0*-val a CD-n található példa-dokumentum segítségével.



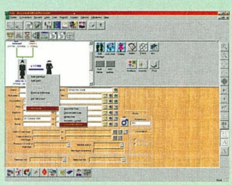
① **Kattints az Open Folder-re, és válassz ki egy előzőleg létrehozott minta-adatbázist. Esetünkben ez a Royal Family lesz – ezután az Open Folder-rel egyenesen a kezdőoldalra kerülsz.**



② **Kattints a sárga fa-ikonra az eszközártól balra. Ez az ősök családfája – megmutatja az összes adatbázisban tárolt rokont. Válassz ki egyet – legyen mondjuk Alfred The Great – és rögtön láthatod az őseit.**



③ **A jobboldali eszköztárral közelíthetsz és távolíthatsz. Ha rátaláltál arra, akire kíváncsi vagy, duplán kattintva az adatlapon a fő adatbázis képernyőre jutsz. Itt láthatod és módosíthatod az információkat.**



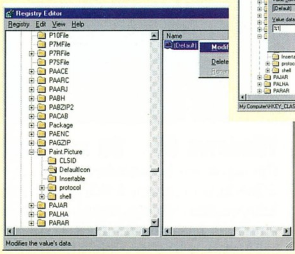
④ **A fő képernyőn összekötheted az egyes embereket egymással, a kapcsolatok használatával. Hangokat és dokumentumokat is rendelhetsz hozzájuk, ha erre vágysz. Alfred idejében még nem léteztek a születési bizonyítványok, így ezzel itt nem kell bajlódnod.**

Képek böngészése

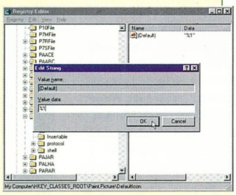
Fejleszd a Windows Explorer képnézegetési lehetőségeit.

A Registry-ben található Bitmap grafikai kapcsoló hatékony képnézegetővé változtatja a Windows Explorer-t. Az általánosan használt ikonok helyett a böngésző az eredeti képek kicsinyített mását rajzolja majd ki. A bitmapek ilyenkor nem csak az Explorer-ben látszanak, hanem akár egy sima **Megnyitás** parancs is használja őket, így a képfájlok megnyitásakor kaphatsz egy előzetest is.

Sajnos ez a lehetőség csak a hagyományos Windows bitmapekre áll, emellett észrevehetően lelassítja a rendszert, de ha nincs ezernyi tömörítetlen képed, aligha veszed majd észre a különbséget.



①Válaszd ki a Start menü Futtatás pontját, írd be: regedit, és nyomj entert. Kattints duplán a HKEY_CLASSES_ROOR-on, aztán a Paint.picture és a Default Icon megnyitása következik. Kattints a jobb oldali Value-n a jobb gombbal, és válaszd ki a Modify-t.



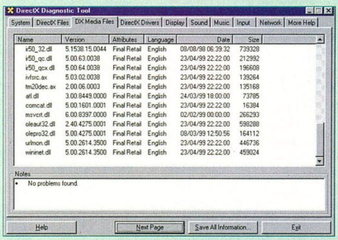
②A beviteli mezőbe írj %1-t, majd nyomj OK-t. Most indítsd újra a Windows-t és nyisd meg a Windows Explorer-t. Láthatod, hogy a képfájlok most apró képekként jelennek meg. Válaszd a Nézet **menüből a** Nagy Ikonok**-at, ha túl kicsinek találod a képeket.**

DirectX diagnózis

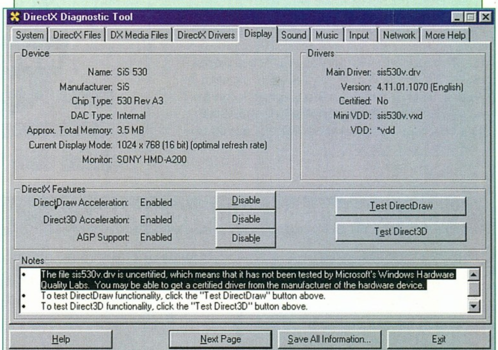
Problémáid vannak a DirectX-szel? Javítsd ki a hibákat a *DxDiag* használatával!

EGY HATÉKONY ALKALMAZÁS, AMELY használatával már nem szorulsz találgatásokra – a *DxDiag* a Microsoft API újabb verzióinak részeként kapható. Arra készült, hogy megválaszolja a három alapvető kérdést: rendben van-e a jelenlegi DirectX verzió, a megfelelő hardver drivereket installáltad-e a gépedre, illetve a rendszer optimalizálva lett-e a DirectX-re. Amennyiben hibát észleltél, érdemes újra installálni a drivert.

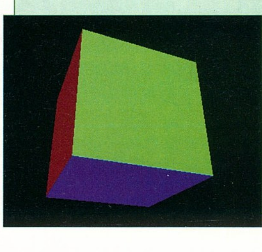
Az összes komponensre letesztelheted a DirectX-t hang, zene, grafika tekintetében, és kikapcsolhatod a problémás hardvergyorsító lehetőségeket. Ha magával a DirectX-szel van probléma, a **www.microsoft.com/directx** oldalon találhatsz további információt ill. letöltéseket.



①Kattints a Start **menüre, ott válaszd ki a** Futtatás **opciót, írd be: dxdiag. Ha telepítési problémáid vannak, a** DirectX Fájlok **és a** Média fájlok **lapon megtlálod a probléma forrását.**



②A Megjegyzés **panelen olvashatod, felismert-e valamilyen problémát a program. Ne aggódj, ha nem hivatalos driverekről olvasol – ez csak annyit jelent, hogy a Microsoft nem tud róluk. Egyéb hibák esetén érdemes az adott drivert újratelepíteni.**



③Ha minden rendben van, próbálj meg teszteket futtatni a hangi és képi lapokon egyaránt. Ha itt valami gond támad, csökkentsd a hardvergyorsítást.

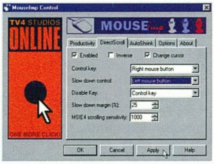
Könnyű scrollozás

Cseréld le az egérgörgőket!

A MOUSEIMP EGY APRÓ ALKALMAZÁS, amely a Windows minden indításakor elindul, és amely kiváltja az egérgörgőt azzal, hogy a jobb egérgombot egy hasznos kis ablakgörgetőeszközzé alakítja.

Ahhoz, hogy egy görgős egérre függőlegesen görgesd a képernyőt, a görgőt folyamatosan fel ill. le kell tekerni – a *MouseImp* használatával a jobbgombot lenn tartva megragadhatod a dokumentumot, és arra húzod, amerre akarod – akár oldalirányba is elvonszolhatod a dokumentumot. Ezenkívül a sebességét is állíthatod a számodra megfelelő mértékig

Mikor befejezted, csak engedd el az egérgombot. A *MouseImp* ösztönösebb használatra épít, mint az egérgörgő, és gyorsabb is.



①A konfigurációs képernyőn jó pár módon különböző sebességre beállíthatod a *MousImp*-et – ezt a képernyőt a rendszertálcán található *MouseImp* ikonra történő dupla kattintással érheted el.



②Mikor lenyomod a jobboldali egérgombot egy dokumentumon, legyen az képfájl, szövegfájl vagy weboldal, az egérkurzor egy kézzé változik, amellyel megragadhatod a dokumentumot, és tetszőleges irányba húzhatod.

Regisztrációs adatbázis tények & trükkök

Windows Készítsünk másolatot, és már bütykölhetünk is

Ismerős Windows asztalunk mögött egy olyan világ rejlik, amelyet eddig kevesen láttak és még kevesebben fedeztek fel. Ez a regisztrációs adatbázis (Registry). A regisztrációs adatbázis – a rendszer-konfigurációs beállítások adatbázisa – tartalmazza a hardverek alapbeállításait, az eszközök listáit, a képernyő beállításait, az asztalkonfigurációt, a betűinformációkat, a fájlasszociációkat és a felhasználói profilokat. Ez az információhalom két bináris fájlba van belesűrítve: a WINDOWS könyvtárban lévő SYSTEM.DAT és USER.DAT fájlba (utóbbi valójában a SYSTEM.DAT részhalmaza).

Másoljunk a biztonságért!

A regisztrációs adatbázis sokak számára rejtély, amelyet jobb békén hagyni – és sok esetben ez igaz is, hiszen az újabb Microsoft operációs rendszerekben rendszerünk olyan részeit konfigurálhatjuk, amelyeket korábban csak a Registry-ből tudtunk elérni. Más esetekben azonban a Registry megpiszkálása mind a kinézetet, mind a teljesítményt javíthatja. Egy-két húzással saját legördülő menüt készíthetünk, átdolgozhatjuk a programindító beállításokat, vagy a hálózati beállítások, a memóriabeállítások és a modemteljesítmény kapcsán finomhangolhatjuk a rendszerünk teljesítményét.

Természetesen a Registry megbütykölése problémákat is okozhat, sőt akár még a bootolás is gondot jelenthet. De ez ne tántorítson vissza minket – csak pár egyszerű szabályra kell emlékeznünk. Az első: Csináljunk biztonsági másolatot az adatbázisról, mielőtt bármit is változtatnánk (nemsokára a hogyant is eláruljuk). A második: Gondoljunk arra, hogy minden változtatásunk azonnal életbe lép. A harmadik: Néhány trükk csak a Windows 95 alapú operációs rendszereken (pl. Windows 98 és ME) működik. Ha operációs rendszerünk az NT vagy a 2000, ezek a húzások komoly kárt is okozhatnak a rendszerben. Józan ésszel tevékenykedjünk, és csináljunk olyat, amit nem értünk. A regisztrációs adatbázis nem a kísérletezgetés helye.

A regisztrációs adatbázist a Regedit Editorral szerkeszthetjük, ezt pedig a **Start ⇞ Run** utasítások után a **REGEDIT** beírásával, majd az **OK**-ra kattintással érhetjük el. Hat kulcsot látunk a **REGEDIT** ablak bal oldali részén; mindegyik olyan alkulcsokat és adatértékeket tartalmaz, amelyeket jobb oldalt editálhatunk. Az elkövetkező oldalakon a Registry-átjavítás példáit mutatjuk be. Gyerünk, érdemes próbálkozni – de csak miután a mellékelt utasítások alapján biztonsági másolatot készítettünk. *PCF*

JÖVŐ HÓNAPBAN ÚJABB REGISZTRÁCIÓS TRÜKKÖK

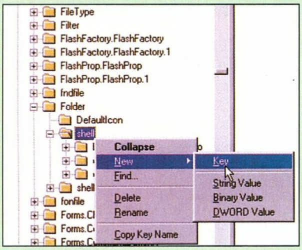


Windows 95

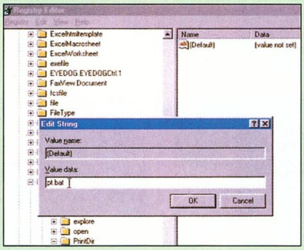
Operációs rendszerünkben nincs SCANREG program. A WINDOWS könyvtárban tart egy másolatot, de ez általában haszontalan, mert akkor készül, amikor Registry hibás lesz. (Hogy mi ebben a logika?) Jó hír, hogy manuálisan, a Windows interfészen át is készíthetünk másolatot. Nyissuk meg az Explorert, menjünk a WINDOWS könyvtárba, és a két bináris fájlt (SYSTEM.DAT, USER.DAT) másoljuk egy biztonsági könyvtárba. Ha beüt a krach, még mindig bootolhatunk egy DOS promptba, a következő utasítássorral pedig visszaállíthatjuk az eredetit: C:CD \Windows ATTRIB -R -H -S *.DAT COPY C:\Backups*.DAT (itt a Backups az a mappa, ahová az eredeti bináris fájlokat tettük).

A könyvtártartalom auto-nyomtatása

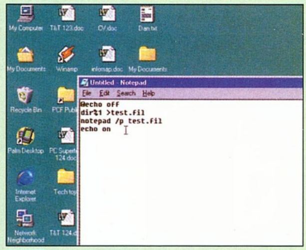
Hogyan adjunk hozzá egy jobbkattintásos opciót a mappák tartalmának nyomtatására



1 A Regeditben menjünk a HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\Shell helyre. A jobb gombbal kattintsunk a Shell menüre és csináljunk egy új kulcsot, PrintDir néven.



2 Válasszuk ki a Commandot, kattintsunk rá kétszer a Default értékre, amely a jobb oldali ablaktáblán jelenik meg. Ekkor az Edit String párbeszédpanel tűnik fel. Írjuk be, hogy PT.BAT és kattintsunk az OK-ra

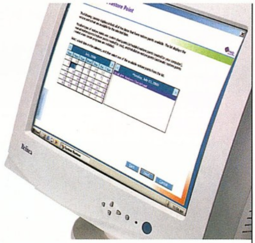


3 Nyissuk meg a Notepadet és írjuk be a következőt:
@echo off
dir %1 > test.fil
notepad /p test.fil
echo on



Windows 98

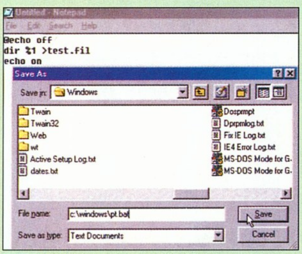
Az operációs rendszer naponta felülírja a regisztrációs adatbázist, sőt másolatot hagy a WINDOWS\SYSBCKUP könyvtárban (pl. RB000.CAB, vagy RB001.CAB). Ha valami hiba történik, bármelyik változatot visszaállíthatjuk a) egy igazi DOS promptba bootolva (válasszuk a Restart in MS-DOS Mode-ot a Start menüben, vagy nyomjuk le az F8-at bootoláskor, s válasszuk ki a **Safe Command Prompt**-ot a **Windows Startup** menüben), aztán b) írjuk be a C:\ promptnál a SCANREG utasítást. Kattintsunk a **Start** gombra az első képernyőn, s a **View Backups** gombra a másodikon. Dátum szerint tekinthetjük át a változatokat és kiválaszthatjuk, melyik a megfelelő.



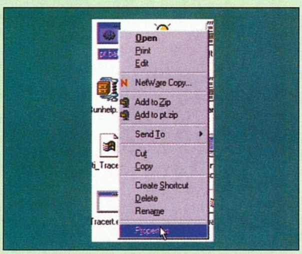
Windows ME

Az Accessories>System Tools mappában található System Restore elemmel térhetünk vissza a regisztrációs adatbázis régebbi változatához. Ha a Registry annyira beteg, hogy nem tudunk a Windows interfészbe bootolni, egy DOS-prompttal és egy tartalék floppy bootlemezzel tudunk bootolni, aztán a C:\ meghajtón a SCANREG futtatásával állíthatjuk vissza a régi változatot (mint a bal oldali Win 98 részben).

A regisztrációs adatbázis sokak számára rejtély, amelyet jobb békén hagyni.



4 Mentsük el a Notepad fájlt a \Windows könyvtárba PT.BAT néven.



5 Nyissuk meg a Windows Explorert. Keressük meg a PT.BAT-ot a \Windows könyvtárban és jobb gombbal kattintsunk rá. Válasszuk a Properties-t és menjünk a Program fülhöz. A Run legördülő menüből válasszuk a Minimized opciót. Válasszuk ki a Close-t az Exit dobozban. Az Apply kattintása után zárjuk be az ablakot.

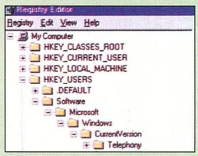
Egynél több HD?

Váltsunk helyszínt

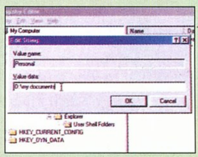
A Dokumentumok vagy az Asztal máshova is kerülhet, mint a C:\ meghajtóra...



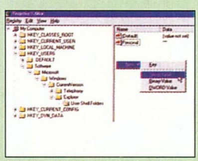
1 **Hozzunk létre** Dokumentumok **és** Asztal **könyvtárakat a második merevlemezen és másoljuk a tartalmukat az új könyvtárakba.**



2 **A Regedittel menjünk a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User\Shell Foldersbe.**



3 **A** Dokumentumok **könyvtár megváltoztatásához kattintsunk kétszer a** Personal **stringre és változtassuk meg az új Dokumentumok könyvtár elérési útját (pl. D:\Dokumentumok).**



4 **Az Asztal áthelyezéséhez hozzunk létre egy új stringet és nevezzük el Asztalnak. Változtassuk meg a string értékét az új Asztal mappa helyétől függően (pl. D:\Asztal). Indítsuk újra gépet, hogy életbe lépjenek a változások.**

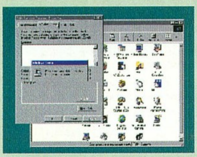
Windows Tippek

Gyors segítség a rendszerünk testre szabása

Nagyítsunk

Zoomjáték

Ha a képeket kicsiben és nagyban is látni akarjuk? Használjuk a Windows nagyítóját.



1 Nyomjuk meg a **Start** gombot, válasszuk a **Settings➡Control Panel**-t, és kattintsunk kétszer az **Add/Remove Programs** ikonra. Váltsunk a **Windows Setup** fülre és várjunk kicsit, amíg a Windows gondolkodik.



2 Kattintsunk kétszer az **Accessibility**-re a lista tetején, jelöljük be az **Acessibility Tools**-t az új párbeszédpanelben és kattintsunk kétszer az **OK**-ra (lehet, hogy a gép kérni fogja a Windows CD-t). A zoom eszköz indításához nyomjuk meg a **Start** gombot, válasszuk a **Run**-t és írjuk be: **magnify**.



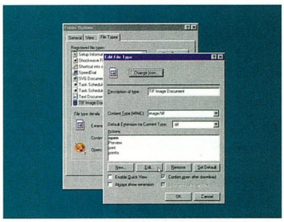
3 A képernyő lejjebb csúszik kicsit, hogy legyen hely a nagyítónak, s egy párbeszédpanel jelenik meg, ahol a beállításokat (pl. nagyítási szint, követés) bütykölhetjük. A nagyítót is úgy mozgathatjuk és méretezhetjük, mint bármely más ablakot.

A fájlasszociációk javítása

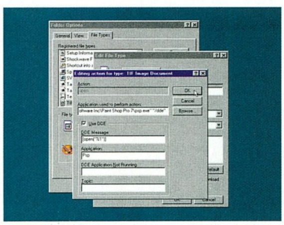
Ha rákattintunk egy fájltípusra, a szülő program megint megnyílik magától? Itt a megoldás...



1 **Kattintsunk kétszer egy fájlra, amely szülőalkalmazásában nyílik meg. Tegyük ugyanezt egy ugyanolyan típusú fájllal, s az rendszerint ugyanabba a programba töltődik be. Néhány fájl esetében azonban ugyanaz az alkalmazás nyílik meg több változatban, a rendszer erőforrásait pazarolva.**



2 **Hogy minden fájl ablakként nyíljon meg egy programban, nyomjuk meg a** Start**-ot, válasszuk a** Settings➡Folder Options**-t (**Tools➡Folder Options **a WinMe-ben), menjünk a** File types**-ra és keressük meg a fájlasszociációt. Emeljük ki ezt, kattintsunk az** Edit**-re, majd az** Edit File Type **párbeszédpanelben kattintsunk az** Edit**-re.**



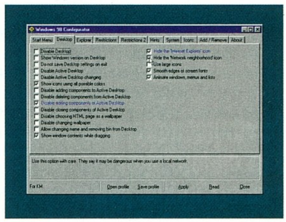
3 **Hagyjuk üresen a** Use DDE **dobozt, kattintsunk az** OK**-ra, majd kétszer a** Close**-ra. Ha ez nem megy, írjuk be az elérési útvonal után:** /dde, **írjuk be a** DDE Message **dobozba, hogy** [open("%1")], **kattintsunk** OK**-t, majd kétszer** Close**-t.**

Konfiguráljunk egyet

Ezzel a kis letölthető szoftverrel könnyű az ikoncsere, és még sok minden más is.



1 **A *Win98 Configurator* a 9x minden változatával fut. A *http://us.freewarez.prv.pl* címen válasszuk a** Download**-ot a *Windows Configurator* menüben és válasszunk szervert a zip fájl letöltéséhez. Ha lejött, bontsuk ki egy mappába és kattintsunk kétszer a** w98c.exe **fájlra.**



2 **A programot nem kell telepíteni. A** Title bar**-nál 10 fül van. Mindegyik mintegy 20 regisztrációs adatbázis-beállításhoz nyújt hozzáférést. El akarjuk távolítani az *IE* ikont az** Asztal**-ról? Csak át kell állítanunk a megfelelő kapcsolót.**



3 **A *Win98 Configurator* segítségével a „védett" ikonok (pl. Sajátgép) beállításait is megváltoztathatjuk. Az** Icons **fülre kattintva, az ikont kiválasztva a** Change **utasítással navigálhatjuk ikonfájlunkat.**


Játssz velünk!
A széttört családi fotó két sarkába
mely szeletkék illenek?
www.ivc.hu
Ha szeretnél még velünk játszani, vagy érdekel az IVC, akkor kattints az internetre, vagy keresd a magazint az iskolákban!
koronamédia
RENDŐRSÉG
POLICE
A MAGYAR RENDŐRSÉG IFJÚSÁGI PROGRAMJA


MP3 DJ-k Figyelem!
Digital Media Controller
⊙Hardveres MP3 vezérlő, VISIOSONIC PCDJ 1200SL szoftverrel
⊙Teljes zenei-könyvtár hozzáférés
⊙Korlátlan dalbetöltés a hardverbe
⊙Keresés és rendezés a különböző alcsoportok szerint
⊙Azonnali indítás
⊙Automatikus ütem-összeillesztés
⊙RS 232 csatlakozás
Numark
CUE
CUE
páko
Disco Center
1144 Budapest, Nagy L. kir. u. 101.
Tel./Fax: 363-5080
E-mail: pako@pako.hu

A sokoldalú PC magazin PCFormat

Segítség

Akár egy megvadult vaddisznó, amelyik egy őszi délutánon elszabadul a tölgyfák alatt, Zsolti újabb kötegnyi technikai kérdést ás elő az olvasói kérdések puha talajából.

Zsolti



Egy kis segítség...

PCF Segítség
1021 Budapest,
Hűvösvölgyi út 54.
pcformat@unitedmedia.hu

Miért van tele a világ olyan eszközökkel, amelyek senkinek sem kellenek, csupa hasznos holmi helyett? Megmondom, hogy miért. Azért, mert az elektronikával foglalkozó cégek először elkészítik, amit el tudnak, majd megpróbálnak rá igényt teremteni; ehelyett inkább egy listára volna szükségük, a valóban használható dolgokról. Ezt kitehetnék az internetre, és a nagyközönség szavazhatna az egyes darabokra; a lista pedig automatikusan sorrendbe rendeződne, és a tetejére kerülnének a legnépszerűbb darabok. Ezután, mikor a Samsung vagy a Motorola fejlesztési osztályának lenne egy szabad délutánja, megnézhetnék, mire van szüksége a nagyvilágnak, és egyből sikerdarabokat dobhatnának a piacra.

Kezdetnek lenne is néhány javaslatom. TV, amelyen egy gomb lenyomásával a távirányító 50 méteres körzetben csipogni kezd, hogy megtalálhassam; egy beépített lézeres „mérőszalaggal" rendelkező mobiltelefon. És végül, de nem utolsósorban egy olyan PC, amelynek az egyes elemei LEGO kockákként illenek össze, amelynek összes eszköze egy szabványcsatlakozót használ, és amelyet tetszőlegesen konfigurálhatok, a teljesítménycsökkenés veszélye nélkül.

Ha valaki rendelkezik az itt felsoroltak egyikével, ne habozzon felhívni...

Indulás...

Csatold be magad, és vedd ki a kontaktlencséidet. Indulunk, és lehet, hogy rázós utunk lesz.

Hideg-indítás

K Néha, mikor bekapcsolom a PC-met, csupán egy Tiny logót hajlandó kiírni, és aztán csak áll ott. A logó egyébként mindig bejön, de általában utána a gép csipog egyet, és elindul a Windows. Beszéltem az iskolában a számtech-tanárral, ő pedig azt mondta, lehet, hogy a processzor az utolsókat rúgja; mikor azonban megemlítettem neki, hogy ez csak néha fordul elő, azt válaszolta, hogy próbáljam meg resetelni a BIOS-t, mivel rosszak a beállítások. Megpróbáltam, de semmi sem történt; és a gép ezt csak indításkor csinálja. Ha ezen továbbjutok, minden szépen működik, és játszhatok a *Half-Life*-fal. Kérlek, javasolj valami megoldást, mert az indításkor történő lefagyás nem túl egészséges dolog.

„Király"
kiraly84@hotmail.com

V Természetesen igazad van, és szerintem lehet, hogy a tanárod az, aki az utolsókat rúgja. A helyes diagnózis a következő: a PC még a POST előtt lefagy, tehát hardverproblémával állunk szemben. A hiba nem állandó, tehát kontakthibáról lehet szó. A logó mindig megjelenik a képernyőn, így nem a videokártyád a rossz; a legvalószínűbb a RAM – szedd ki és rakd vissza újra az összes DIMM-et. Ha ez sem válik be, próbálkozz a többi kártyával, a BIOS chippel, végül a processzorral. Ha mindezek után még mindig észleled a hibát, valahol az alaplapon szakadt meg egy vezeték. Ha igazán türelmes vagy, megkeresheted a helyet egy nagyítóval; egyébként pedig szedd össze a pénzt egy új alaplapra.



Az alaplap hibáinak mikroszkóp alatti vizsgálatából legalább egy dologra rá lehet jönni: túl sok szabadidőd van.

DVD-másolás

K A *PCFormat*-ban olvastam egy cikket arról, hogyan lehet DVD-filmeket írható CD-re konvertálni. Nos, csak kíváncsi voltam, hogy ez „elméletileg" lehetséges-e, abban az esetben, ha én ezt „elméletileg" szeretném kipróbálni. Megnéztem a cikkben leírt három web-oldalt, amelyeken elérhető a kódoló/dekódoló szoftver, de a legnagyobb csalódásomra ezekből kettő már nem aktív. Ez a cikketek eredménye, vagy rosszul írtátok le a címeket? Kérlek, mondjátok meg, hogyan és hol szerezhetem meg ezt a programot, vagy egy másikat, amely ugyanezt tudja; tényleg fontos lenne, mert nagyon szeretnék „elméletben" DVD-ket másolni.

Dávid
srtdavid@altavista.com

V Nem, nem voltak hibásak a címek, és ezeken az oldalakon már valóban nem szerezheted meg a programot; azonban a cybertér végtelen területén valahol biztosan megtalálható, a többi olyan gyanús kóddal együtt, amely a törvényesség másik oldalán áll. Ezeket a címeket azonban semmi értelme leírni; egy ilyen magazinban való kinyomtatásuk egész biztosan az oldal bezárását eredményezné. Akár azért, mert túlságosan is leterhelné a hasonlóan kísérletező kedvű elméleti tudósok rengeteg látogatása, vagy mert a mozifilm-mogulok pereinek áldozatává válna. A legjobb módszer, ha megpróbálod magad megkeresni a Neten.

Azonban, ahogy apám is mindig mondta, ha meg akarod szegni a törvényt, csináld rendesen. Egyetlen olyan embert nem tudnál nekem mutatni, akik őszintén kijelenthetnék, hogy saját maguk által filmezett és elkészített DVD-t akarnak ezzel a programmal CD-re írni. Nem, ti arra apelláltok, hogy kikölcsönzitek a tékából a DVD-t, és lemásoljátok. De ezzel mennyit takarítotok meg? A kölcsönzési díjakat és a DVD árakat figyelembe véve nem olyan sokat, bár az a kérdés kinek mi a sok vagy a kevés. Inkább az a fontos, hogy törvénytelen és később aránytalanul sokat veszíthetsz rajta. (Akár még néhány év hűsölés is lehet a kompenzáció.) A megspórolt pénznek akár a többszörösét is megkeresed annyi idő alatt, amennyit igénybe vesz a másolás.

Tálca

K A Windows képernyő jobb alsó sarkában, ahol az óra is található, testre lehet szabni az automatikusan elinduló programokat? Csak azért kérdezem, mert az egyikre nem volt szükségem, és manuálisan letöröltem a szoftvert, azóta pedig a Windows folyamatosan hibát jelez indításnál.

Dzsoni
jonny2001@hotmail.com

V A Tálcán (ez volna a hivatalos neve) található programokat valóban testre szabhatod, de ehhez nem elég a fájlok letörlése; el kell távolítanod még azt

a hivatkozást is, amely megmondja a Windowsnak, hogy töltse be az adott programot. Ezek a hivatkozások lehetnek fájlok az Automatikus indítás mappában, Registry bejegyzések a win.ini fájl **load=** vagy **run=** szakaszaiban. Az indítások letiltásának legegyszerűbb módja azonban az msconfig szoftver használata (Start menü – Futtatás, és itt gépeld be: **msconfig.exe**) – itt egyszerűen meg kell szüntetni a nem kívánt program melletti jelölőnégyzet kijelölését.

Regisztrált felhasználó

K Nemrégiben újrainstalláltam a Win98-at, és elgépeltem a nevemet. Teljes újratelepítés nélkül hogyan tudom ezt kijavítani?

Márk
markmark@freemail.hu

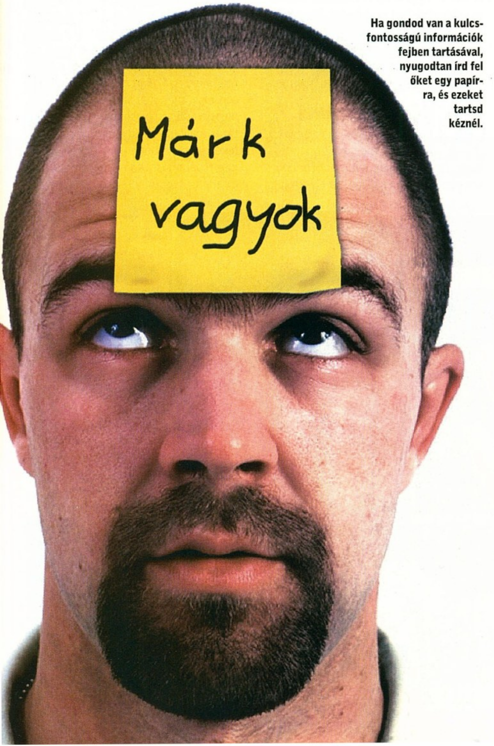
V Rosszul gépelted be a *saját nevedet*? Ha valaha is volt ember, aki az Indulás-ra született, az te vagy. Én mondjuk egyszerűen csak megkérdeztem volna, hogyan lehet megváltoztatni a regisztrált felhasználó nevét a Windowsban, hadd gondolja mindenki, hogy kalózverzióm van. Persze lehet, hogy nálad ez a helyzet, és akkor ez a neves dolog problémát okozhat...

Mindegy; a regisztrált felhasználói név (amely akkor látható, ha jobb gombbal kattintasz a **Saját gép**-re, és kiválasztod a **Tulajdonságok**-at) megváltoztatása elég könnyű. Indítsd el a **Start menü – Futtatás**-ból a **regedit**-et (írd be, majd nyomj Entert), majd keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion bejegyzést; ezután kattints jobb gombbal a **RegisteredOwner** értékre, és a **Módosít** kiválasztása után írd be az új nevet.

Sajnos, hogyha rákeresel a Registryben a régi névre, előfordulhat, hogy több tucatnyi bejegyzésre találsz, mivel a legtöbb alkalmazás ezt az értéket átmásolja a saját bejegyzésébe telepítéskor. Hogy tipográfiai félrelépésedet helyrehozhasd, ezeket mind meg kell változtatnod.

Olvasói tippek

Az *IE5* alapértelmezett keresőjének megváltoztatásához kattints a **Keresés – Testre szabás** menüpontra, és jelöld ki a **Use one service for all searches**-t. Ezután a **regedit** használatával módosítsd a **HKEY_CURRENT_USER\Sodtware\Microsoft\Internet Explorer\Main** alatti URL-t kell megváltoztatnod a kívánt címre.

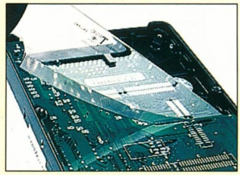


Ha gondod van a kulcsfontosságú információk fejben tartásával, nyugodtan írd fel őket egy papírra, és ezeket tartsd kéznél.

Kettős bootolás

Nehéz eldönteni, hogy a süteményt elfogyasztják vagy megeszik? Két oprendszerrel mindkettőt megteheted.

1. lépés Az operációs rendszerek csak a boot szektorból hajlandók betölteni magukat. Ezekből minden merevlemezen vagy partíción csak egy van, így ha több operációs rendszert szeretnél, particionálnod kell a merevlemezt – esetleg vehetsz egy újat is. Ha a meglévő C: meghajtód elég nagy, és még mindig egy csomó szabad hely található rajta, a particionálás lehet az olcsóbb megoldás – azonban a Windows-hoz járó parancssoros segédprogram, az FDISK, particionálás közben minden adatot letöröl. Ha tehát ezt akarod használni, ments el minden adatod, vagy pedig vásárold meg a *Partition Magic* vagy *System Commander* alkalmazások valamelyikét. Ezek mindegyike képes dinamikusan particionálni, azonban az árukból már megvehetsz egy 6 Gb-os winchestert, ami viszont sokkal több mindenre használható...



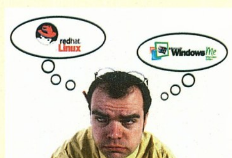
2. lépés A particionálás közben el kell döntened, milyen fájlrendszert akarsz. Az új merevlemezek gyakran FAT32-vel előreformázva kaphatók, de ha valami másra vágysz, ezeket is újra kell particionálni. Négy fő fájlrendszer közül választhatsz, és az, hogy melyiket választod, a telepíteni kívánt operációs rendszerek függvénye. Linux csak Ext2 partícióra telepíthető, a Windows 95 SR1 és a régebbiek FAT-et használnak, a Win95OSR2 és ettől fölfelé (Win98, Milennium, 2000) FAT32-re készültek. Az NT 3.5 és 4 csak az NTFS és FAT partíciókat ismeri, a FAT32-t nem. Ha tehát szeretnél egy Win98-at és egy Linuxot, a megoldás a FAT32/Ext2 kombináció. Ha Windows ME és 2000 a célod, a válasz a FAT32.



3. lépés A Windows 95 és 98 mindig az első drive első partíciójára kell kerüljön. Ezután, ha a FAT-tól vagy FAT32-től eltérő fájlrendszert is szeretnél, ehhez csupán az 1. lépés-ben leírt segédprogramok kellenek. Ezután már csak a boot managert kell beállítani (ez egy segédprogram, amely a legtöbb operációs rendszerhez kapható, és lehetővé teszi, hogy a gép indításakor megadd, melyik meghajtóról / partícióról szeretnél indítani). Egy másik lehetőség, hogy a BIOS beállításokban megadod, melyik meghajtóról szeretnél bootolni; ez kényelmes megoldás, hiszen nem kell minden egyes alkalommal megadnod ezt a meghajtót – azonban a BIOS-állítgatás miatt ez némileg kényelmetlenebb.



4. lépés A Windows 2000-hez tartozik egy boot manager, azonban ez csak Windowsokat képes kezelni, Linuxot nem. Ha mindkét operációs rendszert elölről installálod, ésszerű először a Linuxot feltenni, hiszen a többiektől eltérő módon a Win2K képes másodlagos meghajtóról/partícióról indulni. Ha egy külső particionálóeszközt használsz, bizonyosodj meg róla, hogy kompatibilis a Windows 2K-val – a régebbiek nem azok. Ahhoz, hogy a Win2K-t és Linuxot egy gépen használhasd, először telepítsd a Linuxot az elsődleges partícióra a saját telepítőlemezéről, majd ezután a Win2K-t. Itt azonban szükséged lesz egy külső gyártó által készített boot managerre, ha nem akarod a BIOS-ból állítgatni a boot meghajtót.



Windows bajok

Most, hogy Bill Gates elvesztette a Leggazdagabb ember címet, a Föld biztonságosabb helynek tűnik.

Játékválság

K Családi PC-nket szövegszerkesztésre és internetes vásárlásra használom; a keresztfiaim azonban játszanak rajta, mikor nem figyelek, és azt hiszem, hogy most az egyikük tönkretette. Amikor megpróbálom elindítani a Windows-t, csak egy üzenetet kapok, miszerint nem találja a COMCTL32.DLL-t, és ha ezután OK-t nyomok, csak áll ott a PC és kézzel kell kikapcsolnom.

András

V Nos, ez megesik néha. Azzal, hogy megtiltottad nekik a játékokat, csupán annyit értél el, hogy titokban csinálják: ahelyett, hogy nyugodt, családi környezetben tölthetnék meg agyukat a vér, lövések és a mészárlás képeivel, most adagjukat csupán gyors, ideges részletekben kaphatják meg.

„Mi volt ez a zaj?"
„A fenébe! Biztosan ő az!"
„Kapcsold ki, gyorsan."

Ahogy belépsz a szobába, két tizenévest látsz bűnös arckifejezéssel és hallod, amint a CPU hűtője éppen lepörög. Tudod, hogy játszottak, és ők is tudják, hogy tudod, de semmit sem bizonyíthatsz, és azzal, hogy szabálytalanul kapcsolták ki a gépet, tönkretettek egy kulcsfontosságú fájlt. Talán meg lehet javítani – egyik lehetőséged, hogy felmásolod a gépre az eredeti **comctl32.dll**-t a jelenlegi helyére a Windows telepítő CD-ről. Ehhez ki kell csomagolnod a fájlt, aminek a procedúráját most itt meglehetősen hosszas lenne részletezni; a DOS parancssorban az extract /? paranccsal minden szükséges információt megkapsz. Az is elképzelhető, hogy újra kell installálni a Windows (ez teljesen biztos, hogy működik, viszont elég időigényes). Amíg azonban a fiataloknak csak titokban szabad játékra használniuk a gépet, minden egyes tiltás csak olaj lesz a tűzre...

A vírus eredete

K Állandóan e-maileket kapok a **hahaha@sexyfun.net** címről. Dereng valami? Nos, illene, hogy derengjen, mivel a W32.Hybris vírusok ezt a címet használják terjedésük alapjaként. Én ugyan nem félek ettől, mivel egy igen tisztességes vírusölő programot használok, számomra tehát nem jelent veszélyt. Az az egyedüli probléma, hogy valakinek valahol rajta van a levelezőlistáján a címem, és az a valaki elég hülye volt ahhoz, hogy ne vegye észre a gépén terpeszkedő vírust; én írni akarok nekik erről. Belemásztam az üzenetek tulajdonságaiba, és többek között találtam egy IP címet is; arra volnék kíváncsi, hogy ezek ismeretében hogyan tudhatom meg a küldő címét.

Andy
andymoor1998@yahoo.com

V Sajnos, ahogy te is elmondtad már, a levelek fejlécén a **hahaha@sexyfun.net** cím található. Ez azt jelenti, hogy a fejlécet megpiszkálta a Hybris (ez technikailag egyébként egy worm, nem pedig vírus), tehát ennek alapján nem követheted le a levél küldőjét. A sexyfun.net cím nem is létezett, amikor a Hybris megjelent 2000 szeptemberében; ezután regisztrálta valaki, hogy információt nyújtson a wormról – éppen ezért az e-mailek sem onnan származnak, ez csak egy hamis cím, ami arra szolgál, hogy félrevezesse a a levél címzettjét.

Az sem biztos, hogy a címed egy levelezőlistából származik. A Hybris megvizsgálja az összes kimenő levél szövegét, és kiszedi onnan az összes címet. Hogyha valaki továbbít egy tőled érkező levelet, elképzelhető, hogy a címed bekerül a mail szövegébe, és ha az egyik címzettnek fertőzött a gépe, a Hybrist rögtön megkapod. Ez meglehetősen ironikus, hiszen a legtöbb körlevél hamis vírus-figyelmeztetést tartalmaz. Ha ez még nem volna elég, a Hybris képes kiszedni a címedet azokból a Usenet levelekből, amiket a fertőzött gépről küldenek egy, a te nevedet is tartalmazó levlistára.

Tanulság: az ilyen e-mailek forrásának felkutatása gyakorlatilag lehetetlen, éppen ezért érdemes felhúzni saját védelmi vonaladat. Használj vírusölő programot, és soha, de *soha* ne indíts el olyan futtatható fájlt, ami e-mailben érkezik, legyen akármilyen érdekes és hívogató maga az üzenet.

Olvasói tippek

A Windows ME-t használsz *Norton Utilities 2001*-gyel, többezernyi redundáns fájl lehet a Windows\inf mappában. A Microsoft Kowledge-Base Q281967-es cikkében megtudhatod, ezeket hogyan töröld le.

Kiss Laci
kiss_me_laci@mail.matavnet.hu

Nagylábú és a többiek

K Körülbelül három éve vagyok a Bigfoot (**www.bigfoot.com**) tagja. Eleinte csupán a Bigfoot For Life szolgáltatást használtam, amely sokkal jobb e-mail címet adott, mint amit a szolgáltatómtól kaptam. Később elkezdtem alkalmazni az olyan fejlettebb szolgáltatásokat is, mint a szűrők vagy a többszörös elküldés. Ez utóbbit arra használtam, hogy minden e-mailemről másolatot küldjek egy webes címre, hogy bárhonnan megnézhessem, valamint az eredeti, internet-szolgáltató által kiadottra, hogy otthon is kényelmesen elolvashassam őket. Ez néhány hónapig működött is, azonban az e-mailek kezdtek eltünedezni. Utánajártam a problémának, és rájöttem, hogy a Bigfoot a ludas, akik az e-mail sokszorosításért most már díjat számolnak fel. A website-on az olvasható, hogy a szolgáltatás továbbra is ingyenes naponta 25 levélig, azt azonban nem írták le, hogy ez a továbbításra vagy a sokszorosításra értendő. Megpróbáltam e-mailezni a Bigfoot felhasználói tanácsadásának címére, de mindig csak egy automatikus választ kapok.

Mira

V Nos, erre számíthatsz, ha a hasonló szolgáltatások tanácsadásának írsz. Magam is küldtem egy érdeklődő levelet ugyanerre a címre, és átkozott legyen a pizsamám, ha nem egy automatikus választ kaptam. Szerintem már nincsenek is emberek a Bigfoot.com-nál; számomra nyilvánvaló, hogy rég kidobta őket a szerver a légzsilipen, amiért lázadni próbáltak az ingyenes sokszorosítás megszüntetése ellen. A számítógép úgy döntött, hogy munkájához szükségtelen az emberi tényező, és hogy az olyan felesleges ud-





„Ne nézz ide, Mami, ez csak... khm... egy vektorszámítási feladat a matekleckémből."



A Bigfoot (nagyláb) számos hasznos dologra képes az e-mailjeiddel... ha fizetsz. Ellenkező esetben csak eltünteti őket.

variaskodás, mint figyelmeztetést küldeni a felhasználóknak a díjszabás megváltozásáról, tökéletes idő- és energiapocsékolás.

A szerződés kisbetűs része, amit a szolgáltatáskor való jelentkezéskor boldogan elfogadtál a **Rendben** gombra való kattintással, kétségkívül tartalmaz egy olyan bejegyzést is, miszerint a Bigfoot joga bármikor bármit figyelmeztetés nélkül megváltoztatni. Ahelyett, hogy feleslegesen fárasztanád magad, válassz egy másik szolgáltatást, például a... nos, ööö... tulajdonképpen én sem tudok olyat, amely ingyenes e-mail sokszorosítást kínál. A Bigfoot angol verziója (**http://uk.bigfoot.com**) viszont még működik, és úgy tűnik, ingyenes is.

Tartalomszűrés

K Egy nagyon idegesítő hibaüzenetet kapok (*az IE5.5*-t használom) minden alkalommal, mikor megpróbálom használni az Internetet:

„A Tartalomszűrő szolgáltatása hiányos információkat tartalmaz. Kérem, kattintson az Eszközök menüre, és az internet beállítások menüpontra. A Tartalom oldalon nézze meg a Tartalomszűrő beállításait" (próbáld meg előhozni a hibaüzenetet, nem tudom, hogy a magyar Windowsban hogy fordították le)

Megpróbáltam az üzenetnek megfelelően beállítani mindent, de akárhányszor felcsatlakozom a Netre, a beállítások visszaállnak az eredeti állapotukba. Még kikapcsolni sem tudom a tartalom szűrését, mert az minden indításkor rejtélyesen újra bekapcsolódik. Ez nagyon kényelmetlen, és mindennek a tetejében, amikor megjelenik egy weboldal, egy jelszóablakot kapok, amelyik azt írja, hogy a Tartalomszűrő nem engedheti megnézni az oldalt, amíg be nem gépelem azt az elátkozott jelszómat. Aaaarrrghhh!

Matyi

V Nagyon úgy tűnik, hogy egy sérült **ratings.pol** fájl okozza a problémát. Ez mondja meg a Windowsnak, mely site-ok melyik kategóriába esnek, és ez alapján dönti el, hogy engedélyezze-e a Javat, a cookie-kat, az ActiveX-t stb. Mivel ezt a fájlt gyakran írja a Windows, könnyen megsérülhet, ha például írás közben véletlenül leáll a gép. Hasonló problémám volt akkor is, mikor volt egy **ratings-pol** fájl a Windows könyvtárban, az eredetitől (amelynek a **windows\system** mappában a helye) eltérő beállításokkal. Emellett lehet vírus is, mivel néhányuk folyamatosan megpróbálja letiltani az elérést bizonyos anti-vírus web-oldalakhoz.

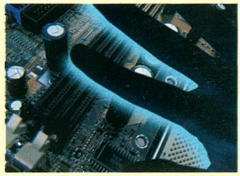
Ha az utóbbiról van szó, csupán egy vírusölő programra lesz szükséged, amivel könnyedén leszedheted; a **ratings.pol** fájlt sem túl nehéz kicserélni. Először is lépj ki az *Internet Explorer*-ből, és nevezd át az eredeti **c:\windows\system\ratings.pol** fájlt. Ha nem találod, állítsd be a **Nézet – Mappa beállítások – Nézet – Minden Fájl**-t a Windows Explorerben. Most indítsd újra az *Internet Explorer*-t, nyomj **Mégsem**-et a hibaüzenetre, majd menj az **Eszközök – Internet beállítások – Tartalom – Beállítások**-ra. Írd be azt a jelszót, amit legelőször megadtál a Tartalomszűrés bekapcsolásakor, majd állítsd be a szűrést igényeid szerint. Ez alkalommal, mikor újraindítod az *Internet Explorer*-t, nem lesz hibaüzenet, és minden normálisan működik majd. ▸

Rombold le a PC-det!

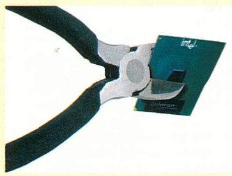
A PC eladások visszaestek, mióta kevesebb gépet tesznek tönkre az emberek. Ezt nem hagyjuk annyiban...



1. lépés Mikor leszeded a ház borítását, a lehető legnagyobb csavarhúzót használd, így akár arra is lesz esélyed, hogy végleg tönkretedd a csavarokat. Ez sokkal könnyebb, ha előzőleg ütközésig – vagy még tovább – becsavartad őket. A művelet közben minden látható csavart szedj ki a házból, hiszen ezek közül néhány a tápegységet tartja – ha ez hirtelen ráesik az alaplapra, már nem is kell neked bajlódnod géped tönkretételével. A csavarokat nehogy az asztalon tárold, ahonnan leeshetnek és elveszhetnek; inkább dobd be őket a házba, így tudni fogod, hogy valamelyiket kihagytad, mikor összerakás után még mindig csörög valami belül.



2. lépés Egy erős statikus kisülés elég lehet arra, hogy tönkretegye a komponenseket, persze csak ha rendesen csinálod. A kezed száraz legyen, és tedd a gépet valami jól szigetelő állványra; egy fa íróasztal tökéletesen megteszi, és arra is figyelj, hogy a tápkábelt kihúzd a gépből – így egész biztos nem lesz leföldelve. Ezután szedd le a házat, és járkálj körbe a szobában (nem kell messzire menned, néhány kör, és végzetes adag statikus feszültséget gyűjthetsz magadba), majd érj hozzá annyi alkatrészhez, amennyihez csak tudsz. A porszívók például jó statikus feszültség-források, ráadásul a légáramlat beindíthatja a hűtőventilátorokat, amelyek a nagy megterheléstől így kiégnek.



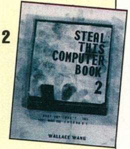
3. lépés A legtöbb chipet mostanában vagy az alaplaphoz csatolják, vagy valamilyen bolondbiztos foglalatba kell (ZIF, PLCC, stb.) őket dugni – ezeket nehéz lerombolni. Ha azonban olyan mázlista vagy, hogy régi típusú alaplapod van, a jó öreg, két sornyi lábbal rendelkező DIP chippel, mindenképpen egyszerre próbáld kirántani az egészet. Ennek köszönhetően az egyik lábsor tökéletesen kiszabadul, míg a másik végzetesen kicsavarodott és elgörbült pozícióban az alaplapba ragad – jó esetben vagy profi szakember gondozásában akár le is törhet. Semmiképp se használj kisméretű csavarhúzót az egyik, majd a másik oldal finom emelgetéséhez, hiszen ezzel a minimálisra csökkented a sérülés lehetőségét.



4. lépés A szoftveresen frissíthető BIOS chipek néhány évvel ezelőtti megjelenése teljesítette ki a számítógép-rombolók minden álmát – még azok is tönkretehetnek vele mindent, akik még a gépház lecsavarozásához is túl lusták. Csupán az, ha egy tökéletesen különböző modell Flash-BIOS-át telepíted, elég hozzá, hogy végleg elpusztítson egy gépet. Ha nem tudsz hozzáférni a rossz frissítéshez, hasonló eredményeket érhetsz el, ha a megfelelő frissítés telepítését egy kikapcsolással félbeszakítod. Bár ez a sérülés csupán logikai és nem fizikai, az az előnye megvan a többi módszerrel szemben, hogy javíthatatlan – hiszen ezek után a gép nem boot-ol majd. Persze, ha peches vagy, az alaplapodon beépített BIOS biztonsági másolat található, és a fáradságod kárba veszett...

Eszköztár: Internetes túlélés

Steal This Computer Book 2
Wallace Wang
Kiadó:
No Starch Press
Kb. 10 000 Ft
ISBN:
1-886411-42-5



Természetesen sem a szerző, sem a kiadó nem akarja, hogy ténylegesen ellopd ezt a könyvet, de már a címéből is kiderül, hogy mindenképp szert kell rá tenned.

De miről is szól tulajdonképpen? Nem csak hackelésről, vírusokról, és egyéb illegális dologról, az biztos. „A könyv célja, hogy elgondolkodj saját, jóról és rosszról kialakított képeden". Nem gyenge. És ha már most is azt hiszed, hogy paranoiás vagy, csak olvasd el a könyvet. A keresők például mind propagandaeszközök, és alighogy fellépünk az internetre, terroristák ezrei figyelnek meg minket; megfigyelhető egyfajta morális ambivalencia: megtanulsz becserkészni másokat, miközben próbálod elkerülni, hogy téged cserkésszenek be. Ez sokak számára vonzó lehet, de némileg aláássa az egész szöveg hitelességét.

Teach Yourself Web Publishing with HTML and XHTML in 21 Days
Laura Lemay
Kiadó:
SAMS
Kb. 10 000 Ft
ISBN:
0-672-32077-0



Mostanra már legalább olyan pontosan ismerjük a sorozat koncepcióját, mint maga a szerző, akinek emellett még két könyve kapható. A fejezetek arányai jól eltaláltak, és ha az első párat át is ugrod, ha már ismered a HTML-t, minden fejezet az előzőre épül, így érdemes őket elolvasni. A könyv különlegessége, hogy egyszerre tárgyalja a HTML-t és XHTML-t; az utóbbi a HTML majdnem-teljesen-de-azért-mégsem-egészen-hasonló verziója, amely az XML metanyelv támogatására készült. A különbség a legtöbb otthoni felhasználó számára gyakorlatilag észrevehetetlen, de ha az oldalt mindig az XHTML figyelembevételével készítjük el, később könnyen WAP vagy PDA-kompatibilissé tehető. Ha most kezded tanulni a HTML-t, okos dolog az XHTML-t is hozzávenni, és ez a könyv kiváló eszköz, számos példával és átlátható szerkezettel.

Mindkét könyv csak eredeti nyelven (angolul) kapható!

Hardverseny

Mióta lemondtunk textúrázatlan, 3D gyorsítatlan, puritán PC-s életmódunktól, minden szabadidőnk hibakereséssel telik.

Lemezről lemezre

K Egy Seagate (7200 rpm, ATA66) merevlemezem van az elsődleges IDE csatornán. Nemrég vettem egy 52x-es CD-ROM-ot és egy CD-újraírót, majd rákötöttem őket master/slave-ként a másodlagos IDE csatornára. Így sajnos lehetetlen másolni az olvasóról az íróra, bármelyiket is állítom be masternek (túl lassan tölti fel a buffert még úgy is, hogy semmilyen más program nem fut a gépen). Ezután átraktam a CD-olvasót az elsődleges csatornára slave-ként, így a CD-újraíró egyedül használja a második csatornát masterként; most ugyan lehetséges a CD-ről CD-re történő másolás, ennek az érdekében viszont feláldoztam a merevlemez sebességét. Hogy kerülhetném meg ezt a problémát?
Bobó

V Azért kapsz mindig üres buffert, amikor mindkét CD meghajtó azonos kábelen van, mivel egyszerre csak egyikük használhatja azt. Miközben a CD-ROM adatokat ír a bufferbe, az újraíró nem tud hozzáférni ahhoz, és azt hiszi, hogy üres. Ha átrakod egy másik kábelre az egyik CD meghajtót, ez nem lassítja le a merevlemez működését, bár kétségkívül kihatással van a CD és a merevlemez közti adatforgalomra. Érdemes a CD-írót a vinyó mellé kötni, hiszen az olvasó-merevlemez adatforgalom sokkal gyakrabban fordul elő. Egy másik megoldás, hogy először merevlemezre írod a CD-t, és aztán CD-re – ilyenkor persze hagyhatod mindkét CD-meghajtót azonos kábelen, azonban elvész a CD-ről CD-re történő írás kényelme.

Csendes PC

K Akárhányszor csak elindítom a gépemet, a Windows nem ad hangot. A képernyőn csupán annyit olvasok, hogy a Windows nem találja a hardvert, esetleg nincsenek fönn a megfelelő driverek. Ha kikapcsolom a gépet, kihúzom a hangfalak csatlakozóját, majd újraindítom, a Windows rögtön megtalálja a hangkártyát, és visszatér a hang.
Vili

V Nyilvánvaló, hogy ez kontakthiba lesz. A hangszóró vezetékének kihúzása és visszadugása csupán a megmozgatja egy kicsit az aljzatot és esetleg a kártyát. Ez elég ahhoz, hogy a kapcsolódási hiba időlegesen megszűnjön, ezért találja meg a Windows a kártyát ezek után. Vedd ki a hangkártyát a PC-ből, és vizsgáld meg az aranyozott szélű csatlakozórészt. Ha rozsdásnak, tompa színűnek tűnik, vakargasd meg egy éles késsel, és tedd vissza. Ha még ez sem oldja meg a problémát, a gond magán a kártya nyomtatott áramkörén van, ahol gondos vizsgálattal megtalálhatod; ez azonban csak akkor éri meg, ha nagyon drága és jó minőségű hardverről van szó. Én simán kiszedném, és vennék egy másikat, hogy ne is kelljen bajlódnom vele. A számítógép-javítás nem hobbi, még nekem sem az – szinte művészet, amivel a PC-ket újra visszahozhatod az életbe; a legtöbbször azonban jobb megúszni idegeskedés nélkül.



A WWF veretlen pankrátora várja az ellenfeleket. Akár egyszerre...

Olvasói tippek

Futtasd az msconfig-ot, kattints az **Általános** oldal **részletek** gombjára. Jelöld be a **ScanDisk letiltása helytelen kikapcsolás után** jelölőnégyzetet. Nincs több lecke arról, hogyan is kéne leállítanod a gépet!
Krisztián

Videó-felvétel

K A cimboráimmal rendezünk egy szobai pankrációversenyt (pontosabban mezei, hiszen egy mezőn játszódik majd), és szeretnénk a felvételt szalagról számítógépre vinni. Én csak egy módot tudok rá, mégpedig azt, hogy veszek egy digitális kamerát, de ez nagyon drága, és biztos van rá más mód.
Steve

V Nagyon drága, viszont kevéssé hatékony. Nektek egy analóg videó-rögzítő kártyára lesz szükségetek. Ez képes a VHJ lejátszó által leadott jel képkockáiból egy AVI vagy *QuickTime* filmfájlt készíteni, amely könnyedén lejátszható a PC-n. Ez sem lesz olcsó, de biztosan megtérül; én személy szerint a Pinnacle Studio DV-t ajánlanám.

Lassú fejlődés

K Épp most fejlesztettem fel a PC-met egy 400 MHz-es AMD K6-III-ról egy 550 MHz-es AMD K6-II-re, és most olyan lassú, mint egy lajhár. Frissítettem az összes drivert, és DirectX8.0-át használok, mégis csupán 713-as *3D 2000* értéket kapok, pedig a chip-csere előtt ez a szám 1,341 volt. Csak bennem van a hiba, vagy a K6-II 550 lassabb, mint a K6-III 400? Mindent bedobtam, ami csak eszembe jutott, épp, hogy a BIOS-t nem flash-eltem újra, és mégis lassabb a *Quake* és a *Half-Life*.
Bryan



Bár sebessége legalább 18 000 Terrahertz, ez csak egy sima tranzisztor, és szerkezeti korlátai a fejlettebb CPU-k könnyű prédájává teszik.

V Ez gyakorlatilag nem is fejlesztés – a legjobb esetben is egy helyben maradtál. A K6-2 egy egész generációval kezdetlegesebb, mint a K6-III, és a római számok helytelen használata a nevekben ezt a tényt nem fedheti el. Azáltal, hogy egy régebbi architektúrára váltottál, feláldoztad a 256 K-s L2 cache-t, ami a K6-III része. Ahelyett, hogy most a belső processzorcache-t érnéd el teljes sebességgel, a külsőhöz kell fordulnod, az viszont csak fele olyan gyors. Persze csak ha az alaplapodon található L2-es cache; mivel ez Pentium II-től fölfelé gyakorlatilag minden processzor része, a legtöbb alaplapról lehagyják. Emellett ez az SSE2 utasításkészlet kérdése is, hogy milyen sebességet érsz el – a K6-III támogatja, a K6-2 nem. Az újabb programoknál, mint a *Quake3* vagy a *DirectX*, amelyek használják, ez jelentősen módosíthatja a teljesítményt.

Ezzel szemben áll a 150 MHz-es növekedés, vagy 38%, ha úgy tetszik. Nem szívesen bocsátkoztam volna jóslásokba, hogy ez képes lesz-e kiegyenlíteni a régi architektúra gyengéit, de – számomra szerencsésen – már nem is kell, hiszen te kipróbáltad.

Ámokfutás

K Miután rendszerlemezt készítettem a PC-mhez (rosszul, hiszen csupán rámásoltam az **autoexec.bat** és **config.sys** fájlokat), újraindítottam a gépet. Ekkor a Windows ME boot már a legelején leállt, azzal, hogy rossz vagy nem-rendszer lemezt tettem a gépbe – és ez igaz is volt! Kiszedtem tehát a lemezt, de az újabb újraindításnál is leállt a gép azzal, hogy hiányoznak az **ifshlp** és a **vmm32.vxd** fájlok.

Megpróbáltam a Scandiskkel egy boot-lemezt csinálni az apám gépén. Mikor ezt beteszem a saját gépembe, az kéri a dátumot és az időt! Talán resetelődött a BIOS-om? Ami még rosszabb, csak az A: meghajtót ismeri föl! A RAID kontroller megtalálja a merevlemezeket minden bootolásnál, hiszen amikor megcseréltem a meghajtókat a gépben, a következő indításnál (természetesen) azt az üzenetet kaptam, hogy nem megfelelő meghajtóról akarok bootolni. Ez azt jelenti, hogy a PC-m tudja, mi van a merevlemezeken! Megpróbáljam esetleg a RAID kontrollert kiiktatni azáltal, hogy egyenesen az IDE portokba dugok a meghajtókat?

Gazsó

V Ne! Tedd le a billentyűzetet, és lépj el két lépést a PC-től, kettőt, hátra! Egy közveszélyes őrült vagy, aki épp eleget tud ahhoz, hogy bajba keverje magát, közel sem eleget viszont ahhoz, hogy ki is jöjjön onnan. A C: meghajtót azért nem látod a boot lemezről, mivel az nem tölti be a RAID kontroller driverét. A RAID technológia megosztja az adatokat a merevlemezek között, és a megfelelő driver nélkül a rajtuk található adatoknak semmi értelme. Semmi baj nincs a BIOS-oddal – minden boot lemez kéri ezeket, ha nincs autoexec és config.sys fájlod.

A számítógéped azért nem tölti be a Windows-t, mert a kulcsfontosságú rendszerfájlok (és a **vmm32.vdx valószínűleg csak a jéghegy csúcsa**) megsérültek vagy letörölték őket. A RAID rendszer megvéd a fájlsérülésektől, így az egyetlen fennmaradó magyarázat az, hogy egyik mániákus hibaelhárítási akciód során törölted le. Normális esetben annyit tudnék javasolni, hogy telepítsd a meglévő Windows könyvtárba a Windows ME-t, hogy pótold a törölt fájlokat, de most inkább azt ajánlanám, hogy szólj az apádnak...

Fejlesztési problémák

K Egy Compaq Deskpro Celeron 266-om van 64 Mb RAM-mal. Szeretném fejleszteni a memóriát és a processzort, de nem tudom, mit rakhatnék bele. Azt sem tudom, megéri-e egyáltalán elindulni ezen az úton, hiszen már 150-160 ezer Ft-os árban is látok reklámokban alapgépeket.

Árpi

V Ha olyan ember vagy, aki fejleszteni szeretne, nem vágysz egy 160 000 Ft-os gépre. Ezek a ajánlatok általában beépített grafikus- és hangkártyát tartalmaznak, ami nagyban lerontja a reklámban hangoztatott processzor teljesítményét. Emellett viszonylag olcsón beszerezhetsz egy komolyabb Celeront a rendszeredbe: egy 800 MHz-es Celeron processzor már nem falrengető összeg, és ha ehhez hozzáveszed a meglévő 64 Mb-od mellé való újabb 64 MB-os memóriát, eljutsz ahhoz a ponthoz, ahol már a videokártya sebessége a korlátozó tényező – és még mindig feleannyinál jársz, mint a reklámozott géppel tennéd.

Hidegháborús válság

K Vettem egy vadonatúj ATX-es házat, egy alaplapot, grafikus kártyát, merevlemezt, CD újraírót, stb. mintegy évvel ezelőtt. Azóta valahányszor csak bekapcsolom a gépet, körülbelül 10 perc után egy kattanással leáll a gép (és a monitor készenléti módba kapcsol). Egyetlen megoldást találtam erre, mégpedig azt, hogy leszerelem a gépház oldalát – ilyenkor egészen addig működik, amíg ki nem kapcsolom. Ez azonban nagyon idegesítő, mert egy műszerész ismerősöm szerint a számítógép nyitott állapotban veszélyes. Erről ugyan nem tudok, de a védelem hiánya miatt az alkatrészek nagyon gyorsan porosodnak. Mit cseréljek ki legelőször? A házat, a hangkártyát, az alaplapot, esetleg a videokártyát? Melyik okozhatja a problémát?

VincsEszter

V Ez egy tipikus példája a túlmelegedésnek; talán nincsen hűtő a CPU-n, vagy teletömted a PC-t mindenféle kábellel, esetleg a fűtőtest mellett áll. Mindegy, hogy miért, a lényeg, hogy túl magas a hőmérséklete és ezért leáll; a legegyszerűbb megoldást már meg is találtad – csak le kell szedni a ház borítását. Az elektroműszerész kollégának üzenem, hogy egy tudatlan ökör, és jobban tenné, ha egy pillantást vetne a lezárt és külön leföldelt tápegységre, ami a fali csatlakozó 220 V-ját tökéletesen ártalmatlan 12 ill. 5 volttá alakítja. A por újabb problémát okozhat, főleg, ha géped a hőhatár közelében működik, hiszen lassan felgyülemlik, és lerakódva lassítja az elemek hőleadását; persze még mindig kitisztíthatod a PC-t mondjuk úgy félévente. Természetesen a legjobb a hosszú távú megoldás: illessz a procira egy nagyobb teljesítményű hűtőt – persze ehhez nem árt, ha értesz egy kicsit a hardverekhez. *PCF*

FAQ: A terrabyte-os kocka

Lehet valamit kezdeni egy kockacukorral?

A válasz igen! Tavaly januárban Bill Clinton beszédet mondott a Kaliforniai Műszaki Intézetben (CIT), és egy olyan jövőről beszélt, ahol az USA teljes központi könyvtárának anyagát egy kockacukornyi egységben eltárolhatjuk.

Ne is mondd, a jenkik már ki is találták, hogyan.

Majdnem; a japánok találták ki: Kazayuki Hirao professzor, a Kyoto egyetem gyakorlati kémiával foglalkozó osztályának vezetője. Ő és csapata felfedezték, hogy ha egy femtoszekundumos lézersugárral megcéloznak egy üvegdarabkát, amelyben a rendkívül ritka samarium elem is előfordul, valami furcsa történik.

Mégis, micsoda?

A 400 nanométeres átmérőjű pont, ahol a lézer rávilágított, kivilágosodik, míg az üveg többi része átlátszó marad. Ezeket a pontokat elhelyezheted egymástól 100 nm-re, és egymás fölé helyezhetsz egy párat ezekből a pontsorokból. Az egyetem tudósainak egész pontosan 2 000 réteget sikerült felvinni az egy köbcentiméteres kockára.

És mit lehet ezekkel a pontsorokkal kezdeni?

Rájuk világíthatsz lézerrel, és az alapján, hogy csillognak, vagy nem, jelenthetnek 0-át vagy 1-et. Az egy köbcentiméteres kocka így 1 terrabyte-nyi információt képes tárolni – ez 1 000 Gb. Az egésznek a titka a speciális lézer – ez képes olyan rövid ideig fénysugarat kibocsátani, hogy megvilágíthatja a pontokat, anélkül, hogy felmelegítené őket. Ha a sugár csak egy kicsit is rövidebb ideig is világít, mint egy femtoszekundum (a másodperc – szekundum – ezer-trilliomod része), az üveg széttörik. Ennek felfedezése hat évbe került.

És hol vehetek ilyet?

Ezt még jelenleg nem jósolhatjuk meg, de elképzelhető, hogy az eszköz még a holografikus memória elkészülte előtt a boltokba kerül, a holográfia 20 éves előnye ellenére is – a gyártási folyamat ennyivel gyorsabb lesz.

On-line elsősegély

A Zsoltinak szentelt oldalak száma szégyenteljes módon nem engedi kibontakozni tehetségét, így elhatároztuk, hogy bölcsességét a Neten terjesztjük tovább. Ha ellátogatsz a PC Format megújult weboldalra (**www.pcformat.hu**), a fórum rovatban megvitathatjuk – bármilyen témáról – az elképzeléseidet. Ha még ez sem lenne elég, postázhatod technikai jellegű kérdéseidet az új fórumra – valami jótét lélek (vagy Zsolti) csak válaszol rá.

ÖTÖS FOGAT

Íme néhány játék, csak neked – és még néhány ezer barátodnak.



Citizen Zero

E sötét sci-fi jellegű akció-kalandjáték fejlesztése biztosan nem fejeződik be ez év végéig, de addig is itt csillapíthatod információéhséged.
www.citizen-zero.com



Galactic Command Online

Sok információnk van a *Battlecruiser* űrhajós sorozatról, ám a *Galcom* tartalmáról elég hézagos ismeretekkel rendelkezünk.
www.bc3000ad.com



Team Fortress 2

A hivatalos honlapról letölthetsz néhány képet a játékról és a szereplőkről, illetve kifejtheted mondanivalód a fórumon.
www.sierrastudios.com/games/teamfortress



Anarchy Online

Hatalmas mennyiségű információt találhatsz a hivatalos honlapon erről a régen várt játékról, ráadásul jelentkezhetsz a béta-tesztelők közé.
www.anarchy-online.com



Battle Isle: DarkSpace

Itt utánanézhetsz ennek az űrhajós játéknak, az legalább ingyen van – nem úgy, ha játszani kezdesz vele.
www.bluebyte.net/darkspace-e

Online játékok

Virtuális tömegsport

2001-ben az online játékok minden eddiginél nagyobb lendülettel terjedhetnek tovább.



Ez a wookiee olyan, mint Chewbacca. De vajon szobatiszta?

A Z ONLINE JÁTÉKIPAR ISMÉT VÁLTOZÁS ELŐTT áll. A tömegesen játszott multiplayer játékok első generációja – az *Ultima Online*, az *Everquest*, és az *Asheron's Call* – már túl van életének aranykorán, ám egy sor fejlesztés alatt álló újdonság közeledik gyorsan a bejezéshez, hogy a jövedelmező és növekvő online piac minél nagyobb szeletét hasítsák ki maguknak. Az ősrégi szerepjátékok kulcsszerepet játszottak a korai online játékok sikereiben, de a jövő nagyobb változatosságot tartogat a játékmenetben, mint ahogy gondolnád.

Évekbe tellett a tervezőknek, hogy megalkossák a gyorsan fejlődő PC technológiát, s éppígy eltart egy darabig az online hálózati technológia tökéletesítése is. Az *Ultima RPG*-k és az *Ultima Online* szellemi atyjának, Richard Garriottnak nagy tervei vannak a következő titkos projektjével, a Destination Games csapatánál: „Olyan online játékokat tervezünk, amelyek a legjobb tulajdonságait egyesítik az egyszemélyes és többszemélyes játékoknak. Például, egy egyszemélyes játékban a játékot megvásárlók nincsenek tudatában, hogy mindenki más ugyanazt a világot menti meg. Egyelőre egyedül játszanak. Ugyanakkor a legtöbb multiplayer játékban messze nem vagy egyedül, de nem mindenki lehet hős. A terveink szerint mindkettő egyszerre megvalósítható lesz."

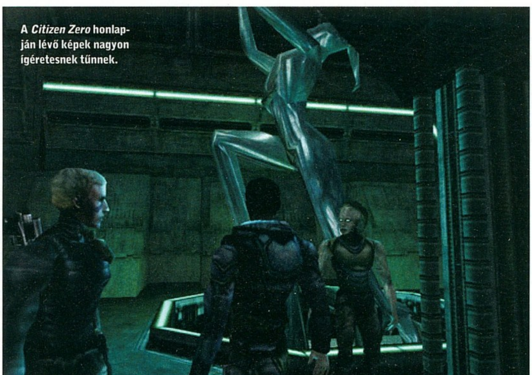
Félre a botokkal

Nem kell doktori címet szerezni, hogy megértsük a multiplayer játékok vonzerejét. A mai egyszemélyes játékok nagytöbbsége lineáris történeten alapul. Elkezded az elején, megoldasz néhány feladványt, leölsz egy pár ellenséget, feltársz egy-két titkot, és esetleg néhány meglepetésben is részed lesz. De végül is elérsz a fő gonoszhoz, és a játék véget ér. A legtöbb embernek még a legfejlettebb mesterséges intelligencia sem kihívás. A mozgások kiszámíthatóvá válnak, hamarosan megtanulhatók, és végül még a legelvetemültebb pálya is leküzdhető.

Az emberi ellenfelekkel való találkozás, mint mindnyájan tudjuk mérföldekkel jobb minden tekintetben: nemcsak amikor ellenfelek vagytok, hanem akkor is, amikor segíteni kell egymást. A jövő online játékai minden szinten ösztönzik az emberek interakcióját, barátok és ellenségek közt egyaránt. A neten keresztüli hangátvitel mostani fejlettsége ráadásul lehetővé teszi a gondolatok azonnali továbbítását.

Nagyobb... Jobb... Több...

Az online világok mérete többé nem jelent korlátot, fejlesztésük miatt szükségtelen a tervezőknek aggódni. A játék során mégis, csak korlátozott számú játékossal tudsz vagy akarsz kapcsolatba lépni. A most fejlesztés alatt álló grandiózus multiplayer játékok sokkal inkább arra fókuszálnak, hogy mit csinálhatsz ezekben a világokban, és a fejlesztők azt vizsgálják, vajon az olyan klasszikusok, mint az *Everquest*, pontosan mi miatt ejtik rabul az embereket. Míg egy egyszemélyes játéknak a játékos szempontjából az a lényege, hogy azt befejezze, az állandó világokban játszódó játékokban valamilyen más célnak is kell léteznie. Sokaknak folytonos kihívást jelent a karakter fejlesztése, a virtuális meggazdagodás, vagy az értékes tárgyak gyűjtése. Mások a hasonló érdeklődésű játékosokkal közösen véghezvitt kalandokért, hatalmas szörnyek legyőzéséért, kincsek rablásáért és más klánok legyőzéséért rajonganak. Könnyen belátható, miért olyan nehéz online játékokat készíteni – egyszerűen sokkal több elvárásnak kell megfelelniük, mint az egyszemélyes játékoknak. Még a viszonylag olyan egyszerű online lövöldözős játék is, mint a *Tribes 2* a csalók és hackerek szabad prédája lehet, ráadásul potenciális technikai nehézségek sokaságától is szenvedhet – amint azt a *Tribes 2* megjelenése után heteken belül kiadott patchek áradata bizonyítja.



A *Citizen Zero* honlapján lévő képek nagyon ígéretesnek tűnnek.

Isteni játszma

A játékfejlesztők egy külön csapatára van szükség, hogy a legtöbb online játék éjjelnappal megfelelően működjön. Ez pedig drága folyamat, figyelembe véve a szellemi ráfordítást, a szerverek karbantartását és a több ezernyi felhasználónak biztosítandó sávszélességet. A játékosok költsége is túlmutat a szoftver megvásárlásán: a mérhetetlen sok játékidőt mind meg kell vásárolni, és ennél a pontnál az online játékok jelentős változáson esnek át.



Figyelem katonák! A *TF2* egyik csapatának tagjai vagytok. Ne próbáljátok megölni társaitokat.



Az űr jó nagy hely. Szörnyen magányosan érezném magam, ha nem lennének ott még egy pár ezren...

A dobozolt szoftver ára csak aprópénz a játékélményhez szükséges díjakhoz képest. Valójában egy egészen különböző, úgynevezett 'pay-per-play' modell kialakulásának lehetünk tanúi, ahol a játékok ingyenesen elérhetők lesznek, talán néhány ingyenes órával elcsábítják a játékosokat, és a fejlesztés egész költségét a játékkal töltött órák után fizetett díjból fedezik. Sok szempontból ez rendkívül tisztességes. Kipróbálhatsz egy játékot, és ha nem tetszik, nem vesztesz semmit. Ha viszont beleszeretsz, a játékkal töltött örömteli idővel arányosan fizetsz. Egy dolog azonban biztos: a jövőben így többet fizetünk.

A PC-s játékok következő generációja mindenestre az eddigieknél jóval teljesebb online játékélményt ígér...

Planetside
Ez az elsőszemélyű lövöldözős játék a közelharc, a stratégia és a taktika elegyét ígéri. Három birodalom verseng a hatalomért egyetlen planétán, hogy minél nagyobb területet birtokoljanak. A bolygó 13 kontinensből áll, amelyek egyenként 64 négyzetkilométeresek. A harcosok választhatnak szerepet: védhetik a bázist, a többiekkel összefogva támadásba lendülhetnek, vagy kockázatos egyéni küldetéseket vállalhatnak. Akár 3500 játékos is csünghet egy szerveren.

Star Wars Galaxies
A történet a klasszikus *Star Wars* korszakban, *A Birodalom visszavág* környékén játszódik, amikor a Lázadók Szövetsége a zsarnoki Birodalom ellen folytat kilátástalan küzdelmet. (Igen, eldöntheted, hogy melyik oldalra állsz.) A játékban található filmbeli helyszínekket is, és mindenféle karakter típus közül választhatsz magadnak szerepet. Akarsz Vuki lenni? Vagy egy szaxofonos valamelyik Mos Eisley-i kocsmából?

Anarchy Online
Ebben a gigantikus játékban négy 400 négyzetméteres város és 24 négy négyzetkilométeres vadon terül el, bennük erdők, tavak, hegyek és sivatagok várnak felfedezésre. Egy időben több ezernyi játékost és példátlanul realisztikus karaktereket ígérnek, akik bőrébe bújva azt tehetsz, amit akarsz. Beszélgethetsz, klánokat alapíthatsz, gyilkolhatsz, vagy vendégeket hívhatsz virtuális otthonodba.

Team Fortress 2
A *TF2*-ben a hangsúly a csapatjátékon van. A tizenkét karakter közül kommandósok és tengerészgyalogosok lehetnek, akik szeretnek a dolgok sűrűjében lenni; a lopakodást kedvelőkhöz közelebb áll a kém vagy az orvlövész; a mérnökök és a felcserek pedig létfontosságú támogatást biztosítanak. Akármit választasz, csak összetartó, jól képzett csapatként teljesíthető egy-egy feladat, legyen az híd lerombolása, épület védelmezése, vagy egy fontos személy kísérése.

Az emberek közti interakcióra nagy hangsúlyt fektetnek a jövő online játékai.

Galactic Command Online
A *Battlecruiser* sorozat legújabb tagja egy óriási online játék, szerverenként akár 1000 játékossal. Sok játékosnak szerezhetnek örömet, hogy csak a cselekedetei döntik el, ki lesz gazdag vagy szegény, jó vagy gonosz, ki marad életbe és ki hal meg. Lehet kereskedni, építkezni, harcolni, és szövetségekhez csatlakozni; a társadalmi ranglétrán emelkedve a galaxisban befolyásos szerepre törni.

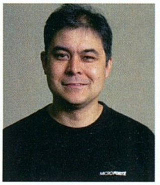
Citizen Zero
Egy szerveren egyszerre akár 10 ezer játékos is élheti életét – ígéri ez a sötét jövőben játszódó, ambiciózus online akció-kalandjáték, amelyben Neo-Eden börtönvilágának polgára vagy. A játékosok kitörölt tudattal indulnak útjukra s nemcsak Neo-Eden titkait kell felkutatniuk, hanem a múltjuk eltörléséért felelőseket is... PCF



Felemelő élmény egy virtuális világban egy ilyen karaktert megformálni.

Új generáció

Találkoztunk Steve Wanggal, a Citizen Zero producerével, hogy mesélje el nekünk, hogyan változtatják meg a Citizen Zero és társai a PC-s játékok arculatát.



PC Format: Mivel tűnik ki a *Citizen Zero* a többi közül?

Steve Wang: A Citizen Zero egy egyedülálló akció-kalandjáték. Nem hiszem, hogy korábban alkottak volna már akár hasonlót is. A felépített küzdelem jellege a stratégia (melyik ellenfél ellen melyik fegyver a legjobb) és a taktika (előnyös helyek megszerzése, a harc közbeni mozgás és a többi) nagyszerű elegye. Az a tény pedig igazán klassz, hogy mindez ugyanazon a területen karakterek százaival történik, nem beszélve a városok ezrekkel zsúfolt tömegeiről.

Hosszú távon tekintve, a kalandok személyes felfedezése vár rád, hogy megtudd ki vagy valójában. Ebbe a világba Zero néven érkezel meg, felgöngyölítheted a saját múltad fonalát, fokozatosan feltárva az emlékeidet. Ezzel a módszerrel kétfelől építed fel a karakteredet – a kalandjaid, a szövetségeseid, a sikereid és kudarcaid határozzák meg az eredményeidet és hírnevedet. Másrészt a memóriádat blokkoló chip feltörése érdekében tett erőfeszítéseiddel végül megtudod hogy ki vagy, kik a barátaid és ismerőseid, mit tanultál a múltban...

PCF: A játékosok közti kommunikáció mennyire mélyülhet el a jövőben?

SW: A játékosok közti interakcióra folyamatosan nagy hangsúlyt fektetünk. Az emberek együttműködéséhez interaktív gesztusokra és interaktív játékmenetre van szükség. A hangot jelenleg csak a sávszélesség költsége korlátozza (a szerver üzemeltetője fizeti a játékosoknak nyújtott sávszélességet). Ezt a barátok közti közvetlen hangátvitellel lehetne megoldani.

Egyre több egyedi igényre szabott dolog várható: az arcok, a gesztusok, a kifejezések, és a játékosok maguk gyártotta eszközei. A saját eszközök létrehozásának akadálya kizárólag minőségi kérdés – néhány játékos nagyszerű tárgyakat készít, néhány pedig igen vacakot, vagy anyagában nem az adott világnak megfelelőt. Amint az önszabályozó módszerek kifinomultabbá válnak, ezek az akadályok elhárulnak.

PCF: A fejlődést csak a technológia ösztönzi, vagy a tervezők és programozók egyre okosabbak?

SW: Szerintem a technológia a tervezők, programozók és művészek egyesítő ereje. A játékokat működtető technológia annak az eredménye, hogy mindenki a saját tudományágát képviseli. Az olyan alapvető technológiák alakítják tevékenységünk, mint a kommunikáció, a hálózatok, a grafika vagy a processzor teljesítménye. Olyan dolgokkal hozakodunk elő, amelyek kiaknázzák ezeket a lehetőségeket, és elkerülik azok a gyengéit.

Az elmúlt két évet azzal töltöttük, hogy az alapoktól kezdve felépítsük a saját ún. MMG technológiánkat. Ennek eredményeképp karakterek ezrei nyüzsöghetnek ugyanazon a területen, és százezrek ugyanabban a világban. Ezzel olyan kalandok előtt nyitottunk utat, amelyekben ténylег úgy érzed, hogy egy nyüzsgő, népes városban laksz, a nagy csatákban ezrekkel együtt véditek az otthonaitokat, vagy óriási összejöveteleket tudtok tartani.

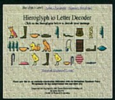
PCF: Ezek a játékok egyszer annyira valóságosak lesznek, hogy teljesen függővé válunk tőlük?

SW: Határozottan az a véleményem, hogy ezekben a játékokban a köréjük szerveződő emberi közösségek létrejötte a legjobb. Minél jobban tudjuk támogatni az emberek közti interakciót, annál erősebb a kötelék a többi játékossal, és végső soron magával a játékkal. Ebben az értelemben, a játékosok közti kapcsolat elmélyítése és az egyéni önkifejezés lehetőségének támogatása jelenti a nagyobb valósághűséget. Hogy teljesen függővé válunk? Remélem nem, hisz mi lesz akkor a valódi életünkkel?

A *Citizen Zero*-t támogató MMG technológiáról további információkért látogasd meg a www.bigworldgames.com weboldalt.

ÖTÖS FOGAT

Vannak olyan weboldalak, amik mindig tudnak meglepetést okozni.



Hieroglifák

Küld el a főnököd melegebb éghajlatra, anélkül hogy kirúgna. Hieroglifákból összeállíthatod a kedvelt bántalmazási forma leírását, majd e-mailen elküldheted.
www.torstar.com/rom/egypt/cartolet.html



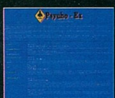
Egy napi szállás

Ramon Stoppelenburg csak egyetlen éjszakára hajtaná le a fejét nálad, hogy aztán folytathassa világkörüli útját.
www.letmestayforaday.com



Löncshús

Úgy látszik nagy kultusza van. Ezen a honlapon alaposan megismerkedhetünk a löncshús történetével a harmincas évektől napjainkig.
odps.cyberscriber.com



Fejhallgató kultusz

Izgatóan hatnak rád a fejhallgatót viselő nők fényképei? Akkor a megfelelő helyre érkeztél. Itt száztizenegy képgyűjteményt találhatsz.
www.psychoexgirlfriend.com



Idegen testek

Hihetetlen mi mindent tuszkolnak fel az emberek a végbelükbe. Nézd meg a röntgenképeket, és légy óvatos, ha legközelebb előrehajolsz.
www.well.com/user/cynsa/newbutt.html

Háló Világ



Öngyilkos licit

Üdvözlünk a web legbizarrabb árverésén, a valaha kalapács alá került legbetegesebb kacatok szörnyűséges szentélyében.

TALÁN MÉG SOHA NEM JÁRTÁL HIVATALOS ÁRverésen, de afelől biztos lehetsz, hogy a Disturbing Auctions honlap képtelen működéséhez semmi közük nincsen. Rendes körülmények között arra számíthatsz, hogy helyet foglalsz egy fülledt szobában, s ezután régiségek, ritkaságok és értékes tárgyak seregét vonultatják fel, megpróbálván minél drágábban megszabadulni tőlük. Ám egy ilyen átlagos árverés fényévekkel odébb van attól a ritka őrülettől, amit a Disturbing Auctions-nél tapasztalhatunk.

A Disturbing Auctions honlapját „az internet aukciós oldalain fellelhető legbizarrabb tárgyak tanulmányozása végett hozták létre", ezért azokat az elmebeteg eszközöket gyűjtötték itt össze, amelyeket valaha árverés elé bocsátottak. A kilenc részre felosztott nyitólapon böngészésünket kezdjük meg mindjárt az első, **Art?** című rovatba rejtett csodákkal. Hölgyeim és Uraim, hadd mutassuk be a 45. számú tárgyat, a Golfozó Békatetemet.

Ez a meglehetősen ritka dísztárgy egy elhalálozott kétéltű gyönyörűen kipreparált testét ábrázolja, amint két lábra emelkedvén vidáman ragad meg egy gyufaszálból készült golfütőt. Nézd azt a magabiztos mosolyt, a golflabdát mindjárt egyetlen mozdulattal a lyukba üti. Emberek – a művészet ily kretén megnyilvánulását tényleg látni kell, hogy elhihessük.

Dogs' eggs

A honlap rovatai közt megtett rövid körséta után bőséggel önt el bennünket a borzadály. Talán a **Terrifying Dolls** az a rész, ahol a legelképesztőbb látvány tárult a szemünk elé a különösebbnél különösebb babák formájában. Közülük is külön említést érdemel a Részeg Majom. Hosszan vitatkozhatnák arról, vajon mi vitt rá valakit arra, hogy megformálja ezt a hitvány majmot, de legalább az iszákos emberszabású mellett lévő írásból kiderül, hogy annak idején egy fityinget sem ajánlottak érte az árverésen. Ez azonban valóságos csoda, ami nem mondható el a honlapot díszítő többi tárgyról. Az Csúf Boszorka – ami minden bizonnyal a valaha formát öltött legkülönösebb szörnyűség – valahogy képes volt egy 15 dolláros ajánlatot begyűjteni magának, miközben a **Miscellany** rovatból az Érmés Vécéülőkéért valaki több mint 200 dollárt ajánlott fel. Összesen majdnem 100 agyzsibbasztó tárgy ingerli fantáziád, de a történet itt még nem ér véget. Lehetőséged van valós időben is licitálni egyes szörnyűségekre.

A nyitólap tetején kattinthatsz rá a **Disturbing Auctions Daily** rovatra, ami haldó eszközök tucatjait vonultatja fel, amelyeket a világ minden tájáról származó, csökött agyú árverezők aukcióra bocsátottak. A fura katalógust minden 24 órában frissítik. Válassz ki egy tetszetős tárgyat, – például a Gyermekét Verő Férfi szobrát – nézd meg jelenleg mi a legmagasabb ajánlat, olvasd el az árverező hozzáfűzni valóját, majd döntsd el, hogy felkészültél-e a minimális 16 dollárnál nagyobb summát rááldozni egy ilyen kacatra. Először regisztrálni kell magad, hogy elkezd az egész procedúrát, és azt is érdemes az eszedbe vésni, hogy a licited szerzői ajánlatnak minősül. Ne ígérj hát 100 dollárt a Zuhanyzó Szexis Malackáért, hacsak tényleg nem akarsz ennyit kiköhögni ezért a förtelmes trófeáért. Te is beküldhetsz az oldalra bizarr aukciós tárgyakra mutató linkeket, ami rögtön meg is jelenik a honlapon. Akkor meg mire vársz? Készíts magadnak egy tébolyult jelöltet, küld el az oldalra, aztán dőlj hátra, és figyeld, amint a licitek az egekig tornásszák az árat.
www.disturbingauctions.com



Minden bizonnyal igen sokan vannak, akik magukra ismernek ezt a majmot látván, még ha nem is ismerik be maguknak.



Varangy erszény! Csak egy, az oldal borzalmai közül.



Látogass el a Disturbing Auctions honlapjára, és többek közt megláthatod a Ronda Tehenet is.

Szobáról szobára

Ha legközelebb egy pornóoldalra akadsz, áldozz rá időt, hogy eldöntsd, vajon a párna tényleg illik-e függönyhöz.

John Lennon *Two Virgins* című albumának borítóján a néhai meztelen megasztár, és a nemkülönben csupasz Yoko látható. Ringo Starr a borítóról beszélve a háttérben fekvő *The Times* magazin mibenlétét magyarázta, figyelmen kívül hagyva azt a tényt, hogy zenésztársának pénisze egyenesen az arcába bámul. Ez a fajta meztelenséggel szembeni közönyösség érződik az Obscene Interiors weboldalról is, amely amatőr pornográf fotók sorozatát közli egyetlen alapvető különbséggel: minden egyes fotóról kiretusálták a meztelen testeket, arra késztetve a nézőket, hogy a környező helyiségek általában ízléstelen,

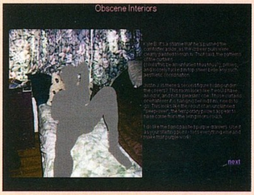

Csak a jó ég tudja, mit történt itt mielőtt ezt az alakot lefényképezték.

ordenáré berendezéseit tanulmányozzák. Az Obscene Interiors honlapjának nyitóoldalán fogalmazza meg küldetését: ugyan nincs semmi problémájuk a pornóképeken lévő meztelen testek látványával, ám gyakran annál inkább zavarja őket azoknak a lakásoknak a berendezése, amelyek helyt adnak ezeknek a fülledt, buja fotóknak. Azt javasoljuk, figyelmesen tanulmányozd át a preparált képeket, és lassan megérted a honlap álláspontját.

Az első képen fekvő kisatírozott süldő menyecske úgy tűnik, mintha egy cukkinit tartana az ágyéka fölött, de a képekhez megjegyzéseket fűző Kyle és Justin nem fogékony az otromba tréfákra. „A függöny, a párna és a gyűrött lepedő mintázata távol áll bármilyen esztétikai rendezettségtől." – jelenti ki Kyle, akit nyilvánvalóan felkavar az ízléses lakberendezés tapintható hiánya. Ezután további cenzúrázott fotók következnek. Egy alak bolyhos játékszerekkel díszített szekrény mellett pózol, egy másik a csíkos foteljében ül terpeszben, csípőre tett kézzel, míg egy újabb körvonal hívogatóan terpeszkedik egy türkizkék díványon. Mindezek


Ezt az urat azért satírozták ki, hogy a néző a kanapéra tudjon koncentrálni.

ilyesmi megjegyzésekre ösztönzik a designra érzékeny két kommentátort: „ez jeleníti meg legjobban a kanapé és párna színének ellentétét", vagy „szabadulj meg attól a szőnyegtől, és szerelj fel a fal színéhez illő konnektort és kapcsolót". Ha tehát nem pornóképekre vagy kíváncsi, igazán remekül szórakozhatsz.
www.justinspace.com/obscene/oiintro.html



Látogasd meg ezt a honlapot, ha már eleged van a pornóból, és inkább a bútorzatról olvasnál kritikát.

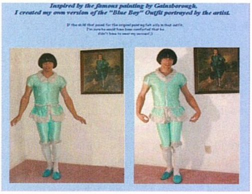
Szeretünk Péter Pán

Randy „hisz a másfajta szórakozásban" – és hogy ezt bizonyítsa, Pán Péternek öltözik.

Te is más vagy, te sem vagy más. Élni, és élni hagyni. Minden véleményt tisztelni kell, de néha eltökélt emberek megengedik maguknak, hogy szélsőséges gondolataikkal minden várakozást fölülmúljanak. Randy Constan 47 éves, egyedülálló férfi, aki idejének legnagyobb részét azzal tölti a legszívesebben, hogy Pán Péternek öltözik. Tekintettel a nem mindennapi elfoglaltságára, szinte tapintható az érzelmi, lelki és mentális fejlődésre való vágyakozás, annak ellenére, hogy már az ötvenhez közelít. Zavarba ejtően aggódik amiatt, hogy „a társadalom bálványozza és isteníti a szexualitást". Ezért e talmi Pán úgy döntött, hogy a hímneműek normális érzelemi viselkedését azzal állítja pellengérre, hogy egy mesebeli, szökdécselő tündérnek öltözik. Tisztelnünk kell embertársainkat – de ez nem akadályoz meg bennünket abban, hogy e nem hétköznapi férfi fényképgyűjteményét látván úgy vihorásszunk, mint akik épp most szívtak el hatalmas dzsangát egy amszterdami kávéházban.

Ízelítőül kattints a **Peter Pan's Fashion Pages**-re, s megtudod, hogyan néz ki egy 47 éves Pán Péter jelölt. A kekizöld tündérnek öltözött Randy-ről készült fotók nem is lennének annyira zavaróak, ha nem úgy nézne ki rajtuk, min egy komplett idióta.

A **Little Lord Fountlerouy** gyűjtemény sem sikerült jobban, ahol Randy bársony nadrágba



„Bár úgy nézek ki, mint egy hermafrodita, engem csak a nők érdekelnek."


Mélyedj el a Pán Péter csodálatos megtestesülésében, Randy Constan álomországában.


Bátor ember az, aki tündérnek öltözik, és mutogatja magát a weben.

bújt, és közben egy kitömött nyulat szorongat. És az őrület itt még nem ér véget... Ha már mindezt végigcsinálta, miért is ne öltözött volna be egy varázspálcával felszerelkezett mesebeli hercegnek? És csak azért, hogy bebizonyítsa, az a cseppnyi maradék esze is végképp elment valahova, a mindennapi viseletét is bemutatja néhány példával: ez a klasszikus Pán Péter viselet egy kissé egyszerűsített változata, de azért a feszes zöld nadrág és a hegyes cipő dukál. Ezek után se az elképesztő **My Music** lapról, sem arról az őszinte vallomásról ne feledkezzünk el, ami azoknak szól, akik szívesen megosztanák életfelfogásukat Randy-vel: „bár úgy nézek ki, mint egy hermafrodita, világossá kell tennem mindenki számára, hogy engem csak a nők érdekelnek, akikkel szívesen alakítok ki romantikus kapcsolatot." Köszönjük, hogy ezt tisztáztad Péter. Épp azok a hölgyek jutnak eszünkbe, akik most hosszú sorokban járulnak eléd, tudván, hogy nem vagy homoszexuális – csak egy férfi, aki tündérnek képzeli magát.
www.pixyland.org/peterpan

ÖTÖS FOGAT

Hülyeségben a hazai honlapok sem maradnak el külföldi társaiktól.



Plastik
A Plastik.hu egy hazai blog oldal, rendszeres frissítéssel, szellemes hozzászólásokkal, ahogy az egy valamire való bloggerhez illik.
www.plastik.hu



Képregény Centrum
Bizonyára sokaknak szerez örömet a Képregény Centrum, ahol olyan elfeledett hősökkel találkozhatunk, mint Pif és Herkules. Vajon majd Rahant is láthatjuk?
www.kepregeny.rc.hu



Eiffel Tower
Az Eiffel Torony titkát csak azok fejthetik meg, akik megoldják a feladatot. Mi a Pendragon ciklus első kötetének a neve?
www.extra.hu/eiffel



Endy Kastély
Endy Kastélyába nem egyszerű bejutni, de ha egyszer sikerül, alaposan nézz körül, mert sok-sok érdekes és szórakoztató dologra akadhatsz.
www.extra.hu/endy



Humopherol
Ha eddig nem tudtad volna, a nők tudat alatt a szag alapján döntik el, hogy ki iránt éreznek vonzalmat. Hogy egyesek miből akarnak meggazdagodni?
www.geocities.com/humopherol

ÖTÖS FOGAT

Ha munkahelyet készülsz váltani, ezek az oldalak segíthetnek.



Job4Smarts

Ezen a jól felépített honlapon kereshetsz kulcsszavak alapján, vagy végigböngészheted a legfrissebb állásajánlatok teljes garmadáját.
www.job4smarts.com



Országos Állást Keres-Kínál

Egyszerű design, lakodalmas aláfestő zene, és számtalan állás az ország minden tájáról a Munkaügyi Központok jóvoltából.
www.allas.tiszanet.hu



Kreatív Online

A Kreatív Online marketing szaklap állásbörze rovata elsősorban a reklám és média szakterületén elhelyezkedni kívánóknak nyújt segítséget.
www.kreativ.hu/allasborze.shtml



Student Diákszövetkezet

Az álláskereső diákok remélhetnek alkalmi munkát a Student Diákszövetkezet honlapjának segítségével.
mail.student.hu



PBS

Számítástechnikai ill. telekommunikációs szakember vagy? Akkor a PBS honlapján érdemes szétnézni. Találhatsz külföldi állásokat is.
www.pbsjob.hu

Tudtad, hogy...



Álláslesen

Az internet segít kiválogatni az újságok sok-sok hirdetéseit.

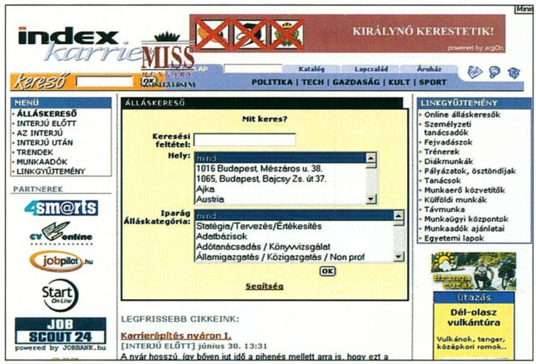
Lehetsz munkanélküli, önálló vállalkozó, vagy aki csak változásra vágyik, a legjobb weboldalak segítségével egyenesbe hozhatod karriered.

NÉHÁNY MUNKAHELY EGYSZERŰEN NEM ÉRI meg a felhajtást. Bemész reggelente, belenyugszol a főnököd és idétlen kollégáid bohóckodásaiba, és a hónap végén annyi fizetést kapsz, ami alig futja ki az albérleted. Ha nincs munkád, még rosszabb a helyzet: kéthetente bejársz könyörögni a helyi munkaügyi központba, hogy legalább a napi betevőre elég pénzt kapj. Szerencsére van választásod: ülj oda egy internetes eléréssel felszerelt számítógéphez, és szemeld ki magadnak a legalkalmasabb munkahelyeket, amiket azon nyomban megpályázhatsz.

Apróhirdetés

Először is a napi- és hetilapok álláshirdetései között érdemes szétnézni. De ne rohanj el azonnal az újságárushoz: a legtöbb lap a weben is közli álláshirdetési rovatait. Itt van mindjárt legismertebb gazdasági hetilapunk honlapja (www.hvg.hu), amelynek állásbörzéje 254 állást kínáló partnerrel áll rendelkezésedre a **www.jobline.hu** címen. De ne feledkezz el a Figyelő című gazdasági magazinról sem (**www.fn.hu**), amelynek Karrier rovata az állásajánlatok linkgyűjteményén túl rengeteg hasznos tanáccsal segít.

Az Expressz újságot bizonyára mindenki ismeri. Mára ők is terjedelmes weboldalt építettek fel, amelynek kifejezetten az álláshirdetésekre specializált részén (**www.karrierexpressz.hu**) a regisztráció után szabadon garázdálkodhatsz. Segítségedre lehet továbbá a Népszabadság (**www.nepszabadsag.hu**), illetve a kizárólag online jelenléttel bíró, de annál forgalmasabb Apronet (**www.stop.hu/apronet**) is.



Az Index karrier oldalán (karrier.index.hu) **az állásajánlatokon kívül, a karrierépítéssel és álláskereséssel kapcsolatban hasznos tanácsokkal is ellátnak.**

Tanácsadók

Az állásközvetítő cégek kétfajta állást kínálnak: ideiglenes, határozott időre szóló állásokat a nyári és szülési szabadságolások idejére; vagy határozatlan időre szóló állásokat, ahol az ügynökség maga végzi az interjúkat is az ügyfeleik nevében. A legtöbb nagyvállalat és multinacionális cég ilyen személyzeti tanácsadókkal végezetei el az új munkaerő toborzását.

A személyzeti tanácsadók és munkaközvetítő cégek szinte kivétel nélkül képviseltetik magukat a világhálón. Sok aktuális állást kínál honlapján a Workplus (**www.workplus.hu**), segítséget nyújthat a Manpower (**www.manpower.hu**), a vezetői posztra áhítozók pedig jól teszik, ha átnézik a P&Bert informatív honlapját (**www.pbert.hu**). Szinte mindegyik oldalon felajánlják, hogy ne csak konkrét állásra küldd be az önéletrajzod. Az adataidat az ügynökségek megőrzik, és megfelelő állás esetén felveszik veled a kapcsolatot. Azért ne várd, hogy mindjárt elárasztanak az ajánlatok... és ne felejtsd el a beküldött anyagot frissíteni.

Akkor sem kell aggódnod, ha az információ technológia területére specializálódott közvetítőt keresel. Azon túl ugyanis, hogy informatikai állások szinte minden személyzeti cég honlapján megtalálhatók, a Personal

Mennyi az annyi?



① A Karrier Online (www.karrier.hu) **rendkívül sokoldalú honlap, mondhatni az egyik legjobb. Ők is tudják, gyakran kerülhetsz kényelmetlen helyzetbe, ha a fizetésről esik szó. Ebben is megpróbálnak segíteni.**



② A baloldali menüoszlopban kattints a Havi Fix **menüpontra. Ekkor egy kis ablak ugrik fel, ahol megtudhatod, hogy egyes munkakköröknél mire számíthatsz. Válaszd ki, hogy a munkahely vidéken vagy Budapesten van-e.**



③ Miután az OK**-ra kattintottál, az új ablakban azt kell megmondanod, hogy az állásod a gazdaság melyik területén van vagy lesz. Ha ez is megvan, az** OK**-ra klikkelve már csak a konkrét pozíciót jelöld meg.**



④ Íme, már láthatod is a megfelelő összeget. Ne felejtsd el, hogy ez bruttó bért jelent, és ahogy ők is felhívják a figyelmet: „csak iránymutató jellegűek". Mindenesetre, most már neked is van támpontod.



A HVG online állásbörzéjén (www.jobline.hu) **a regisztráció után kedvedre böngészhetsz.**

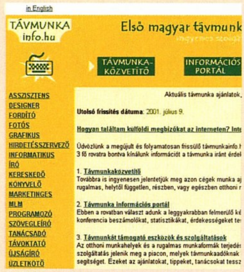


Állások az Expressz hirdetési napilap webes változatán (www.karrierexpressz.hu).

Plátói munkahely

Sokaknak szimpatikus a távmunka intézménye. Akkor kelsz, amikor akarsz. Nem figyeli a főnök minden mozdulatod. Egyszóval szabadon osztod be az idődet, ami persze a távmunka hátránya is, azaz muszáj némi önfegyelmet tanúsítani, különben sosem készülsz el határidőre. No persze, a munkahelyi közösséget is elfelejtheted.

Mindezek mellett valószínűleg több előnye van, mint hátránya, ráadásul sokan önakaratukon kívül is rákényszerülnek, és a számítástechnika fejlődése olyan lehetőséget biztosít, ami korábban elképzelhetetlen volt. A távmunka közvetítésében és tanácsadásában a Távmunka Információs Központ (www.tavmunkainfo.hu) élen jár. A konkrét és rendszeresen frissített állásajánlatokon kívül rengeteg linkkel és hasznos információkkal is szolgálnak.



A Wesselényi Andrea révén útnak indult első magyar távmunka-közvetítő honlapon egy hírlevélre is feliratkozhatsz. (www.tavmunkainfo.hu)

Select (www.personalselect.hu), a Grafton Technologies (www.grafton.hu), a Szárnyas Fejvadász (**www.szarnyasfejvadasz.hu**) vagy az IT jobs (**www.itjobs.hu**) ilyen állásokra specializálódott.

Szakosodás

A tanácsadók és közvetítők oldalaival az a probléma, hogy csak a saját partnereik által meghirdetett állásokat kínálják, így a megfelelő állások követése gyakran jó néhány honlap egymás utáni folyamatos meglátogatását igényli. Ezt ismerte fel a Job Monitor (**www.jobmonitor.hu**), és szolgáltatása révén immáron a különböző helyeken megjelent legfrissebb álláshirdetéseket egy helyen megtalálhatod, hiszen a készítők a legfontosabb forrásokból nap mint nap szemléznek. Ezen kívül, esélyeid növeléséhez egy önéletrajzíró szoftverrel nyújtanak segítséget, ráadásul egy testre szabott hírlevéllel napi értesítést is kaphatsz az aktuális állásokról.

Hasonló szolgáltatást nyújt a világszerte épp 114127 betöltendő álláshelyet kínáló nemzetközi Jobpilot (**www.jobpilot.hu**): ha az adatbázisukban elhelyezett önéletrajz alapján egy vállalat irántad érdeklődik, SMS-ben értesítenek – ígérik a honlapon.

Ha behívnak egy interjúra, tanulmányozd át a cég honlapját, és néhány róla szóló friss hírt is.

Néhány oldal speciális munkahelyek kínálatára koncentrál. A Karrier KözPont (**www.karrier.bme.hu**) a BME-n frissen végzett mérnököknek nyújt segítséget az elhelyezkedéshez. Az Adecco (**www.adecco.hu**) az ideiglenes, határozott időre szóló munkalehetőségekre helyezi a hagnsúlyt. Az Antal International (**www.antal.com**) elsősorban a felsővezetőket veszi célba. Nos, vajon kitalálod, hogy a **www.diakmunka.hu** címen kiknek helyeznek el álláshirdetéseket? Na ugye.

Ugyanakkor más honlapok meghatározott földrajzi területekre fókuszálnak. A Targetnek (**www.target.hu**) Közép-Kelet-Európában vannak erős pozíciói, a fentebb említett Grafton gyakran kínál írországi megélhetést. A Multijob (**www.multijob**) megyénkénti bontásban kínál állást, illetve Németország számít célterületének.

A tudás hatalom

A weboldalak nemcsak a munkahelyek felkutatása szempontjából hasznosak. Az olyan oldalak, mint például a KarrierIndex (**karrier.index.hu**), a Start Online **www.startonline.hu** és a Karrier Online **www.karrier.hu** részletes tanácsokkal látnak el a karrierépítéstől kezdve az önéletrajz írásán át a munkajogig. Ezeket igazán érdemes áttanulmányozni, mert mindenkinek nyújthatnak valami hasznosat.

A céginformációk forrásaként se becsüld alá az internet hatalmát. Ha behívnak egy interjúra, először a weben végezd el a kötelező házi feladatod: tanulmányozd át a vállalat honlapját, és ha lehet, olvasd el a híroldalakon a cégről szóló friss híreket is. A „Mit tud a vállalatról...?" kezdetű kérdést általában mindig felteszik, és néhány percnyi netes szörfözéssel komolyan megnövelheted az esélyed, hogy megszerezd a hőn áhított munkát. *PCF*

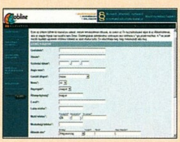


A *JobMonitor* (www.jobmonitor.hu) **az elmúlt hét nap szinte összes létező álláshirdetését összegyűjti.**

Digitális önéletrajz



① A HVG JobLine oldalán (www.jobline.hu) **eltárolhatod az önéletrajzod, és hozzájárulásod esetén elérhetővé teszik a munkaadók számára. Mindezt a regisztráció után teheted meg.**



② A regisztrált belépés után töltsd ki a személyes adatokra vonatkozó űrlapot. Ha van a PC-den rólad fénykép, akkor azt is feltöltheted, majd kattints a Mentés, Tovább **gombra.**



③ A következő táblázatokban a végzettségedre, nyelv és egyéb ismeretekre, tapasztalatokra vonatkozó információkat adhatod meg. Az Előnézet **gombbal leellenőrizheted, hogy eddig mire jutottál.**



④ Ha mindennel végeztél, ismét kattints az Előnézet, **majd a lap tetején az** Önéletrajz aktiválása **gombra. Ezután nincs más dolgod, mint várni, és az adataid rendszeresen frissíteni.**

ÖTÖS FOGAT

Fejvadász cégek, akik Boba Fettet bizonyára csak távolról ismerik.



Hill International

A vállalat fő tevékenysége: professzionális szakemberkeresés. Dr. Othmar HILL, osztrák gazdaságpszichológus még 1975-ben alakította meg első irodáját Bécsben.
www.hill.hu



Dr. Telkes

Dr. Othmar Hill magyar kollegája Dr. Telkes József. Az iroda 1990-ben alakult, az első magyar tulajdonban lévő vezetői tanácsadó cég hazánkban.
www.telkes.hu



Take it

„Az Állás-Pont a Take it Személyzeti Tanácsadó új szolgáltatása, amely rendkívül hatékony és gyors eszközt nyújt."
www.takeit.hu



PSP Siklóssy & Partner

A PSP Siklóssy & Partner Vezetői Tanácsadó cég még azt is tudja, hogy hol van fővárosunk abszolút középontja. A Pénzügyminisztériummal szemben!
www.psp-siklossy.hu



Smaroglay & Tóth

E fejvadász cég megbízóinak is döntő többsége az egész világon ismert multinacionális vállalatok köréből kerül ki.
www.smaroglay.hu


www.pcformat.hu

Mivel szórakozzunk?

PCFormat – A sokoldalú PC magazin

Most megmutatjuk neked mivel szórakozzál az elkövetkező idődben! Vedd elő, helyezd be és már ámulhatsz is a gyönyörűségtől...

Bevezető

Nyárközép van. Ez jó hír azoknak, akik ilyenkor legszívesebben az északi-sarkra vándorolnának a meleg elől. A fanatikus napimádók pedig egy kicsit elszontyolodnak arra a gondolatra, hogy egyszer a nyaralóidőnek is vége szakad.

Mint ahogy mindenki másnak, úgy nekünk is szükségünk van egy kis lazításra, – meg aztán azt sem szeretnénk, hogy külföldi nyaralásotokat megszakítva haza kelljen ugornotok kedvenc számítástechnikai magazinotok újabb számáért – így július-augusztusban egy összevont számmal jelentkezünk. Ne aggódjatok, rengeteg hasznos ötletet és kellemes programot biztosítunk a nyár hátralevő idejére.

Ha már végigböngésztél mindent, amit a legújabb játékokról, hardverekről és szoftverekről írtunk, kielemezted tesztjeinket és a lemezeket is végigbogarásztad elölről-hátulra és vissza, akkor más kellemes időtöltést is ajánlhatunk számodra.

Ha autóval indulsz szabadságra, vagy épp egy közlekedési dugó kellős közepén állsz, (ez a budapesti híd- és útfelújítási munkák, és az M7-es irdatlan állapota miatt könnyen elképzelhető) ne hagyd, hogy eluralkodjon rajtad a feszültség. Hallgass valami klassz zenét, például Manu Chao-t, ha pörgősebb dallamokra vágysz, tedd be a Tomb Raider filmzenét, vagy az új Radiohead-et. A zenehallgatás, vagy éppen a könyvolvasás nyaralás közben a vízparton fekve is igen kellemes időtöltést kínál.

Igen, igen! Mi is tudjuk, hogy a nagy melegben az ember agya nem mindig képes új ismeretek befogadására, ezért könyvajánlónkban a szakkönyvek mellett szépirodalmi és ismeretterjesztő olvasmányt is ajánlunk.

Ha a pénztárcád nem engedi, hogy távoli tájakra utazz, ugorj be egy moziba! Egy jó film segítségével azonnal valaki más bőrében találhatod magad! Lehetsz drogdíler, vagy sorozatgyilkos nyomában loholó nyomozó. De azért az mégiscsak jó, hogy nem te vagy, aki után a lövéseket küldik.

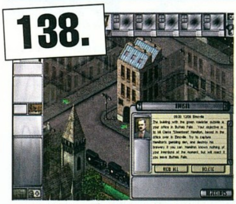
Ha már arra sincs energiád, hogy elzarándokolj, vagy autózz egy klimatizált moziba, akkor a legrövidebb utat választva pattanj le a sarki tékába és böngészd át az újdonságokat.

Tehát szórakozzatok, mi is lazítunk! Napon, vagy árnyékban, kinek-kinek vérmérséklete szerint.

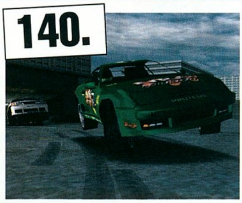
132.



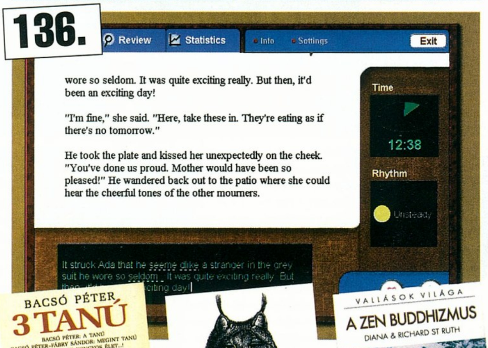
138.



140.

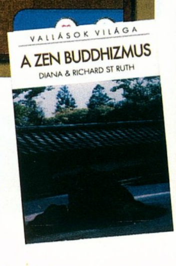


136.









Tartalom



Ezt is hallottuk

Még több zene



Radiohead – Amnesiac
Minden szóba jött már a Radiohead kapcsán, ami a mai rockzenében izgalmas lehet. Az első album, a Pablo Honey kijelölte az utat számos mai utódzenekarnak, egyszerre volt punk és igényes, keserédes és szívet ostromló. A tavaly ősszel megjelent Kid-del pedig a zenekar újjáteremtette önmagát, teljesen levetkőzve az eredeti zenei világot.
És most itt az Amnesiac. A zenekar bevette eszköztárába a jazzt is. Így a zene teljesen új színezetet kap, teltebb és eredetibb, mint valaha is volt. Ezért igazán nagy a Radiohead, mert minden lemezére meg tud újulni, folyamatosan változik.



WHEATUS – Wheatus
A Long Island-i trió mesterien kombinálja bemutatkozó albumán a rock, a hip-hop és a 80-as évek popzenéjének legjobb megoldásait. A Wheatus legtöbbször modern rock-ként aposztrofált agresszív popja felejthetetlen dallamokra és beszólásokra épül, melyre a Teenage Dirtbag című tini-himnusz a legkiválóbb példa – és amit A Lúzer (Loser) mozifilmből is ismerhetünk.



Slam Jr. – CSXXI
A XXI. század klubzenéi, ahogy azt Magyarország egyik legjobb DJ-je, Slam Jr. adaptálja – és ahogy nekünk tetszik. Kategorizálhatatlan, progresszív dance zenék gyűjteménye, amelyek a vájtfülű DJ szerint megmutatják, merre tart a klubvilág. A CD minden darabja hihetetlenül igényes: a szétnyitható papírborítón belül fólia Strictly! felirattal, aztán jön a lemez, amely nem kis meglepetést fog okozni a Stricly! rajongóknak.



Travis – The Invisible Band
A skót Travis jelenleg Anglia első számú pop csapata, amely második, The Man Who című nagylemezéből Európában közel 3 millió példányt adott el, de ebből kb. 2 és fél milliót Angliában. Az új, The Invisible Band című nagylemez elsődleges célja tehát az, hogy ismertté és népszerűvé tegye a csapatot a kontinensen és Európa határain túl is. A Travis ismét egy remek, és ezúttal az átlag európai fül számára is fogyasztható lemezzel rukkolt elő, amelynek Sing című dala hihetetlenül slágergyanús és rádióbarát. A dal a fiúk állítása szerint egy spontán stúdióbeli zenélés eredményeként született. Az albumon összesen 12 vadonatúj felvétel hallható, amelyeknek egytől egyig külön történetük van.

Hooligans – Kánaán

Kiadó: EMI



HARMADIK NAGYLEMEZÉVEL JELENTKEZIK az egykori Dance-ből kinőtt Hooligans. A lemezen a rock'n'roll és a funk mellett – a kor szavának engedve – 2001-re szépen megjelent az elektronika is. A háttérben végig jelen van a lemezen, a groove-ok terén még meg is támogatja az amúgy határozott, feszes alapokat. A zene a húzósabb számokban helyenként az Extreme egykori világát idézi, s bár a karizmatikus vonások nem tengnek túl, néhol egészen slágeresek a dalok, biztos, hogy a nyugisabb Tartson örökké mellett a címadó Kánaán, A vér nem válik vízzé, vagy a zenekari himnuszként is felfogható Hooligirls & Hooliboys is komoly koncertkedvencek lesznek majd.

Zene: 60%
Küllem: 50%
Végítélet: A Hooligansnak jobban áll a csajozós, piás, rock'n'rollista stílus, mint a társadalomkritikus szerep.

Cult – Beyond Good and Evil

Kiadó: Warner Music



A NYOLCVANAS ÉVEK EGYIK LEGJOBB ROCKzenekara, az 1995-ben feloszlott Cult 1999 óta dolgozik új dalokon, és most itt az eredmény: a Beyond Good And Evil. Az újra összeálló Duffy-Astbury páros az 1989-ben már velük turnézó Matt Sorum dobost vette vissza maga mellé, új basszusgitárosuk pedig a jól csengő Billy Morrison névre hallgat.
Az új album 51 percét végighallgatva nyilvánvaló, hogy ismét Billy Duffy a zenei vezér. A beharangozó kislemezdal, a Rise igazi telitalálat, és a Gretsch gitáron elővezetett szólók is pont úgy szólnak, mint a zenekar nyolcvanas évek végi periódusában. A záró My Bridges Burn óriási lendülete kellemes szájízzel hagyja magára a hallgatót.

Zene: 90%
Küllem: 100%
Végítélet: A Cult ismét azt csinálja, amihez legjobban ért, és most is egész jól teszi a dolgát.

Manu Chao – Proxima Estacion: Esperanza

Kiadó: EMI



A SPANYOL SZÁRMAZÁSÚ MANUEL CHAOnak, a poptörténelem legsármosabb előadójának első szólólemeze, a baráti körben rögzített Clandestino 1998 tavaszán jelent meg, és az utóbbi évek legsikeresebb francia kiadványává nőtte ki magát. Most elkészült az új album – az előzőhöz hasonló körülmények között – és örömmel jelentjük: ugyanolyan jó, mint a Clandestino volt. Félakusztikus hangzás, reggae-dominancia, soknyelvűség, kevés ritmusalap és sok fúvós jellemzi. „Attento!" – halljuk – és indul a reggae, gitár és Manu éneke.
Az akusztikus gitárt éppoly könnyedén váltja fel a vidám dzsesszes hangzás, mint amilyen laza egymásutániságban hallunk különböző nyelvű dalszövegeket.

Zene: 100%
Küllem: 60%
Végítélet: Újabb univerzális házi készítésű cucc Bob Marley link spanyol kisöccsétől.

Tomb Raider (filmzenelemez)

Kiadó: Warner Music



A FILMZENELEMEZ A U2-LEMEZRŐL LEVETT Elevation-nel indul. Egy új NIN-felvétel, majd egy instrumentális darab a Chemical Brothers-től. Ezután az utóbbi hónapok két legjobb női lemezét készítő művésznők, Missy Elliott és Nelly Furtado kollaborációja jön: az előbbi Get Ur Freak On című slágerének alapjaira az utóbbi csacsog rá – imádnivaló. De még annál is jobb az Outkast őrülete, a Speedballin' (a filmbeli Lara Croft kedvenc dala), ami a Big Boi-ék tavalyi nagy sikerének, a B. O. B.-nek receptjét gyorsítja még tovább. Innen már a technoalfajoké a terep. BT, Fatboy Slim, Letfield, Fluke, Groove Armada, a tinédzser UK Oxide & Neutrino valamint a Basement Jaxx alkotja az előadógárdát.

Zene: 80%
Küllem: 85%
Végítélet: A filmzenelemezek gyakran mutatnak fel olyan jó számokat, hogy ez által értékesebbek az alaptermékné. A Tomb Raider esetében sincs ez másként.

Crazy Town – The Gift Of Game

Kiadó: Sony Music

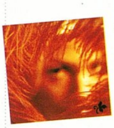


BÁR A BANDA ÚJ KISLEMEZÉVEL, a Butterfly-jal csak most tűnt fel a pop-rockzene egén, jelen – debütáló – albumuk 1999-ben látott napvilágot. Los Angeles-i csapatot Shifty Shellshok és Epic Mazur rapperek alapították. Majd rátaláltak Rust Epique és Anthony Valli gitárosokra, Faydoe Deelay basszusgitárosra, JBJ dobosra és DJ AM-re, akinek neve is utal a bandában betöltött funkciójára.
A raptradíciókat követve itt sem egyetlen frontember árválkodik. A két fehér srác érzi az alapvetően fekete stílusnak kikiáltott műfajt – pazar ritmikai megoldásokkal, replikázós duettekkel és kimondottan érdekes szövegvilággal kápráztatják el a publikumot.

Zene: 90%
Küllem: 90%
Végítélet: Butterfly elsöprő sikere után a zenekar bebizonyította, hogy nem egy egyslágeres csodával álltunk szemben.

Stone Temple Pilots – Shangri-LA DEE DA

Kiadó: Warner Music



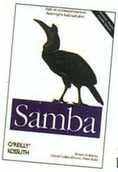
A HOL LEBUKOTT, HOL ELVONÓRA JÁRÓ, VAGY éppen börtönbüntetését töltő Scott Weland – miután letette a kötelező fogadalmakat, hogy soha többé drog – újra visszatért. Turnéra is indul a zenekar, melynek apropója ez az új album, a Shangri-LA DEE DA. Az előző lemez durvasága csak nyomokban jelentkezik, igaz mindjárt a lemez elején, hogy jól elriasszon ezzel a nyolcvanas évek végi Mudhoney-hangzással. Utána szolidabbra kevert hard rock számok és jobban sikerült balladák (Wonderful, a Song For Sleeping), meg egy szemtelen sláger (Days Of The Week) váltják egymást. Weiland fő témája, hogy életben maradt, és most felfedezi az élet szépségeit – aha, már értem...

Zene: 60%
Küllem: 100%
Végítélet: Hosszú és kanyargós út vezetett el az új lemezig, bár kérdés, hogy megérte-e elkészíteni, ugyanis zeneileg semmi újat nem tartalmaz.

Ezt is olvastuk

Samba

Írók: Robert Eckstein, David Collier-Brown, Petes Kelly **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 2001 **Ára:** 4500 Ft



Varázslatos viselkedését a Samba annak köszönheti, hogy ugyanazt az SMB protokollt használja, amit a Microsoft fejlesztett ki a saját rendszereiben létrehozható fájl- és nyomtatómegosztásokhoz. Továbbá a Samba nyitott forráskódú rendszer, amely a GNU általános nyilvános licencfeltételei (GPL) mellett szabadon terjeszthető. A könyv, amelyet a Samba fejlesztő csapata hivatalosan nyilvános tartalmú licencként fogadott el, bőséges ismereteket kínál a Samba rendszergazdáknak, beleértve számos újdonságot is, például az integrálhatóságot a Windovs NT tartományokkal és a SWAT grafikus konfiguráló eszközt. Kezdőknek és haladóknak egyaránt lehetővé teszi, hogy hatékony és biztonságos kiszolgálót készítsenek a Sambából. A Samba konfigurálásra egyszerű feladat. Az olvasónak lehetősége nyílik arra, hogy megválassza a saját igényeihez legjobban illeszkedő biztonsági előírásokat. A könyv emellett még feldolgoz olyan témaköröket is, mint a hibakeresés, a kapcsolatok létrehozása, a teljesítmény és naplózási műveletek – soksok példával illusztrálva.

Tartalom: 92%
Külalak: 69%
Végítélet: Egy nagyon komplett, hiánypótló mű végre magyarul is. Minden webszervert üzemeltető és internettel komolyan foglalkozó álma.

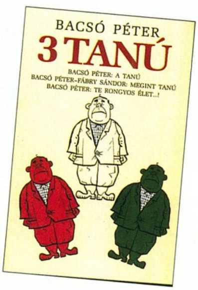
3 tanú

Író: Bacsó Péter **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 2001 **Ára:** 1600 Ft

Bacsó halhatatlan hősei 1968 óta bevonultak mindennapi életünkbe. A kötet második regénye, a Megint Tanú már az új világban játszódik a rendszerváltozás után. A hatalom ismét megkísérli a szegény gátőr manipulálását, azonban ő most sem elég képzett ahhoz, hogy folyékonyan hazudjon.

A Te rongyos élet című filmben (regénye most jelenik meg először) az élet nem egy habostorta a kitelepített primadonna, Sziráky Lucy számára sem.

A három történet középpontjában a kisember áll, aki a maga módján fittyet hány a sorsnak és nem törődik a hatalommal. Ma is érvényes lenyomatai a kornak, melyben születtek.



Tartalom: 95%
Külalak: 80%
Végítélet: Tragédia és komédia, nevetés és váratlan elérzékenyülés – és még történelemórának is felfoghatjuk.

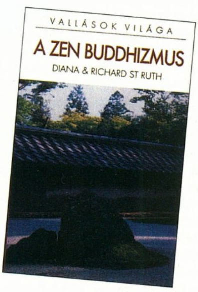
A zen buddhizmus

Író: Diana & Richard St Ruth **Kiadó:** Kossuth Kiadó **Kiadás éve:** 2000 **Ára:** 1200 Ft

A Vallások világa sorozat köteteiből megismerhetjük a világ nagy vallásait, azok eredetét, gyökereit, történetét.

A könyv segítségével jobban megérthetjük a buddhizmus eme irányzatának jelentőségét, amely elsősorban Japánban és Koreában terjedt el, s amely a meditációra és a spirituális felébredésre helyezi a hangsúlyt. Megismertet a zen történetével és Útjaival, köztük a teaszertartással, a virágrendezéssel, a költészettel, és a harcművészettel.

A könyv útmutatóul szolgál azoknak, akik szeretnék a zent vallásból életformává alakítani.



Tartalom: 80%
Külalak: 75%
Végítélet: A szakavatott szerzők munkája jól tagolt. Segítségével a mindennapos társas kapcsolatokban is könnyebben elkerülhetők a tévedések és félreértések.

Delphi kézikönyv

Író: Ray Lischner **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 2001 **Ára:** 4900 Ft

Az Inspire/Borland cég Delphi-je talán a legjobb napjainkban elérhető gyors alkalmazásfejlesztő eszköz a Windowshoz.

A könyv bemutatja a Delphi Pascal programnyelvet, valamint megmagyarázza a Delphi objektummodelljét. Tárgyalja a Delphi fejlesztőkörnyezet kulcselemét, az RTTI-t. Ez azért fontos, mert ennek dokumentációja más forrásokban meglehetősen szegényes. Különálló fejezetet szentel a párhuzamos programozásnak és a többszálú alkalmazások létrehozásának. A legtestesebb fejezetek a nyelv függvényeinek és eljárásainak leírását tartalmazzák. A kötet sokkal több, mint megbízható referencia: segítséget nyújt a programozásbeli finomságokhoz, trükkökhöz.



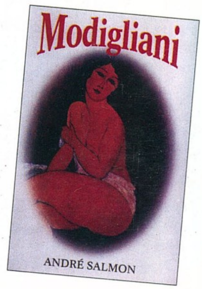
Tartalom: 95%
Külalak: 90%
Végítélet: Mindegy, hogy az olvasó mekkora jártasságot szerzett eddig a Delphi használatában, ezt a könyvet biztosan többször le fogja emelni a polcáról.

Modigliani

Író: André Salmon **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 2001 **Ára:** 1980 Ft

Amedeo Modigliani a modern európai művészet egyik legnagyobb festője. Livornóban született, majd Olaszországból Párizsba ment. Sorsa az utolsó romantikus tragédiák egyike. Rövid, megrendítő életében egyedülálló művészetet teremtett, miközben a kor forrongó művészi körébe tökéletesen beilleszkedett.

André Salmon Modigliani portréjának megrajzolása mellett hű és érdekes képet fest a század eleji Párizs művészvilágáról, a Montparnasse avantgardista nemzedékéről, melynek az író maga is nevezetes alakja volt.



Tartalom: 85%
Külalak: 90%
Végítélet: Pontos életrajz egy szenvedélyekkel teli életútról egy közvetlen barát és egyben szemtanú hű tolmácsolásában.

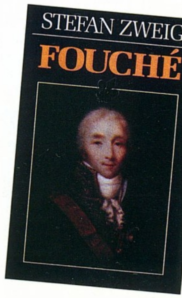
Fouche

Író: Stefan Zweig **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 1999 **Ára:** 1200 Ft

Joseph Fouché, a csúf külsejű, kaméleontermészetű politikus a francia forradalom és a napóleoni császárság egyik legzseniálisabb, legkiemelkedőbb személyisége. A matematikatanár politikai pályafutása XVI. Lajos kivégzésének megszavazásával indul.

A lyoni hóhérból előbb Ontaró hercege, Napóleon legfőbb tanácsadója majd a Bourbon restauráció rendőrminisztere lesz. Az általa vezetett kartotékrendszertől még halála után is rettegtek a kortársak.

A hatalmas karriert befutott szatócsfiú mindenkor a hatalom bűvöletében élt, ez határozta meg cselekedeteit, hűségesküit, árulásait, és ettől vált a világtörténelem legnagyobb köpönyegforgatójává.



Tartalom: 85%
Külalak: 90%
Végítélet: A könyv végig leíró, párbeszédektől mentes, de megéri a figyelmes olvasást. Rengeteg új adalékkal gyarapodhat a francia történelemtudásunk.

Ezt is láttuk



Bridget Jones naplója

Eredeti cím: Bridget Jones's diary **Rendező:** Sharon Maguire **Szereplők:** Renée Zellweger, Hugh Grant **Gyártó:** Miramax és Working Title **Forgalmazó:** Uip – Duna film **Internet:** www.uipduna.hu

Egy idézet: „Hirtelen rádöbbentem, hogy ha azonnal nem változtatok, olyan életem lesz, ahol a legmeghittebb kapcsolat egy üveg borhoz fűz. Egyedül és kövéren halok meg, és mire három hét múlva rám találnak, már félig megettek a farkaskutyák. Vagy Glenn Close-zá változom a Végzetes vonzerőből.

Így hát fontos elhatározásra jutottam. Annak érdekében, hogy jövőre ne végezzem ilyen trágya képpel, az Önsajnáló Rádió harmincon túliaknak szóló slágermúzeumát hallgatva, úgy döntöttem, hogy a kezembe veszem az életem. Naplóba kezdek, és elmondom az igazat Bridget Jonesról. A tejes igazságot.

Egyes számú elhatározás: magától értetődően leadok tíz kilót. Kettes elhatározás: mindig bedobom az előző napi bugyit a szennyeskosárba. Ugyanilyen fontos, hogy találjak egy kedves, érzékeny barátot, akivel járhatok, és hogy ezentúl az alábbiak közül egyikkel se alakítsak ki romantikus kötődést: alkoholistákkal, munkamániásokkal, viszonyfóbiásokkal, nagyzolókkal, kukkolókkal, érzelmi fogyatékosokkal vagy perverzekkel. És főleg nem fantáziálok egy konkrét személyről, aki mindezeket megtestesíti. Sajnos ez a személy történetesen a főnököm. És azt gyanítom, hogy különféle, kissé igazságtalan okokból kifolyólag, ő sem fantáziál rólam."

Ki is Bridget Jones? A hölgy tele van komplexusokkal, nem sokat ad a külsejére, nem ruházkodik, társaságban sem szórakoztató, sőt, magányában otthon vedeli a piát, miközben azt énekli (erős túlzással), hogy All by Myself... Valljuk be, nem szívesen randiznánk vele. Egyszer azonban megtörik a jég. Bridget elhatározza, hogy férfit kerít magának. Elég kihívó ruhában érkezik a munkahelyére. Kurvás megjelenését főnöke (Hugh Grant) sem hagyhatja szó – illetve e-mail – nélkül. A kezdeti levélváltások után azonban hamar szexuális kapcsolatot létesítenek egymással. Bridget úgy érzi, ő a legboldogabb és a legszebb nő a világon. Csak két dologgal nem számolt: hogy a férfi a főnöke, és a főnökének menyasszonya van. Az arcraesés után azonban kezdhet mindent elölről. Új munkahely, új ital, új zene. Újra depresszió. És feltűnnek a régi barátok, hogy vigasztalják. Mi, nézők pedig maradunk, és jól szórakozunk a vászon előtt. Miközben Bridget magára, és szerelmére talál, végleg visszanyeri emberi méltóságát, végre felnőtt, érett nő válik belőle. És nem zavar bennünket a happy end, a kiszámítható befejezés, mert elmondhatjuk, hogy nagyszerű vígjátékot láttunk, amely nem csak Bridget Jones-ról, hanem egy kicsit rólunk is szól.

A producerek a könyv szellemiségének megőrzésének érdekében Sharon Maguire-t kérték fel a rendezésre, aki nagyszerűen választotta meg színészeit első filmjéhez. „Nagyon jól ismertem ezt a világot, mert az enyém" – mondja Maguire. „Ebben az életkorban nagyon jól éreztük magunkat, bulizni jártunk, és ezt nem is akartuk abbahagyni. Ugyanakkor idegesek voltunk amiatt, hogy még nem állapodtunk meg. Mégis azt gondoltuk, nem törekszünk kivívni a férfiak elismerését, hiszen feministák vagyunk. Ez az az ellentmondás, amire az író szerintem oly brilliánsan tapint rá a könyvben. Egy csomó nő van, akiknek ott van a karrierjük, a függetlenségük – de állandóan azt gondolják: „Csak szerelmes akarok lenni. Csak egy férfit akarok..."

A film sikere nagyban függött a Bridget-et játszó színésznő alakításán. A gyártó bejelentése, hogy Renée Zellweger, amerikai színésznő kapja Bridget szerepét, felbolydulást okozott a brit médiában. Renée Zellweger magánéletében is szépség és szörnyeteg egyben, Hugh Grant pedig nem a hűséges, félénk kisfiú többé, mint bizonyította azt egy utcalánnyal történt afférjával. A szerelmi háromszög harmadik tagja pedig Colin Firth, akit a *Szerelmes Shakespeare* és *Az angol beteg* című Oscar-díjas filmekből ismerhetünk. A kiváló színészek mindent megtettek a film sikeréért. Renée például hatalmas hízókúrába fogott, és két hét alatt meggyőző mennyiségű kilogrammot sikerült felszednie. Abbahagyta napi edzéseit és „gyorskaja-diétába" kezdett: falta a mogyoróvajas fánkokat, burgereket, pizzákat és a fagyit. A szerepre való készüléshez a színésznő a londoni Picador kiadónál, Bridget Cawendish álnéven dolgozott gyakornokként a sajtóosztályon. Néhány hétig ő vette fel a telefont, fénymásolt és főzte a kávét. Senki sem sejtette, ki ő valójában.

A film teljesen hétköznapi emberek, mindennapos cselekedeteit mutatja be. Hű marad a címéhez, miszerint ez egy napló, megtörtént esetekkel, élő személyekkel. Ez legjobban a verekedős jelenetben csúcsosodik ki, ahol nem a tökéletes ütő és rúgó technikára fektették a hangsúlyt. Csak két béna agyonveri egymást. Mégis van mozgalmassága az esetnek, amit a tökéletesen aláhangolt zenének köszönhetünk. It's Raining Men... PCF

Film: 90%
Megvalósítás: 90%
Végítélet: A film túllép a földrajzi és nemi határokon, férfiak és nők számára egyaránt szórakoztató.

Ezt is láttuk

Betépve

SEX AND DRUGS AND ROCK & ROLL

Eredeti cím: Blow **Rendező:** Ted Demme **Szereplők:** Johnny Depp, Penelope Cruz, Franka Potente **Forgalmazó:** Kinowelt Hungary



Hogyan lesz a teljesen átlagos szomszéd srácból Amerika legnagyobb kokain dílere? Fokozatosan. Először is Kaliforniába kell költözni a teljesen hétköznapi, unalmas amerikai kisvárosból. Következő lépésként el kell kezdeni füvezni, bár ennél sokkal jobb ötlet, ha az ember nagy tételben vásárolja az árút, majd kisebb mennyiségekre bontva továbbadja.

George Jung (Johnny Depp) is ezt az útját választja az érvényesülésnek. Kezdetben még kicsiben játszik, az üzlet azonban várakozáson felül teljesít, egyre nagyobb és nagyobb tételek következnek. Indításként azonban csak fű. Aztán, ahogy az már lenni szokott szegény George-ot lecsukják, mivel meglehetősen nagy mennyiségű árúval próbálja átlépni a határt. Innentől kezdve már egyenes út visz a csúcs felé, merthogy a börtön a legjobb iskola, ahol rendkívül hasznos tapasztalatokra lehet szert tenni, miszerint a legnagyobb üzlet a kokainban van.

Ezután pedig már csak egy lépés, hogy a legnagyobb kolumbiai kokain kereskedő bizalmasa, és legfőbb üzletfele legyen. Közben persze zajlik az élet, bulik, anyag, pénz és mindenek felett jobbnál-jobb nők.

Film: 80%
Megvalósítás: 90%
Végítélet: Johnny Depp most is fantasztikusat alakít. Penelope Cruz gyönyörű, a film zenéje pedig tökéletes aláfestés a hetvenes évek tomboló pörgéséhez.

A leskelődő

Eredeti cím: The Watcher **Rendezők:** Jeff Jensen, Joe Charbanic **Gyártó:** Universal Pictures **Forgalmazó:** Intercom **Szereplők:** Keanu Reeves, James Spader, Marisa Tomei **Internet:** www.intercom.hu



Ha ténylegesen annyi sorozatgyilkos rohangálna az utcákon, mint ahányan a mozivásznon feltűnnek, komolyan fontolóra kellene vennünk, hogy kimozduljunk-e az otthon nyújtotta (vélt) biztonságból. Griffin (Keanu Reeves) tetteivel arra a közhelyre próbálja felhívni a figyelmet, hogy az emberek nem törődnek eléggé egymással. Precízen jó előre kiválasztja áldozatát, napokig figyeli, majd kíméletlenül lesújt rá. A lelkileg mélyponton lévő Campbell felügyelő (James Spader) kapja az esetet, akinek emberünkkel már korábban is meggyűlt a baja. Kettejük harca most személyessé válik: Griffin ezúttal a felügyelő pszichiáterére (Marisa Tomei) vetette ki hálóját.

A rendezés és az operatőri munka rendkívül zavaró – úgy látszik, az alkotók a feszültségkeltés helyett inkább az idegőrlésben járatosak. A forgatókönyv nehézkes: a cselekmény logikátlan és kusza. A színészi alakítás javíthatott volna a filmen, azonban a főszerepet alakító Keanu Reeves már a kezdetekkor teljesen elhatárolta magát a produkciótól, s végül csak azért vállalta el a szereplést, hogy megússzon egy kiadós pert. Ez a játékán is meglátszik.

Film: 60%
Megvalósítás: 50%
Végítélet: Ne várjunk sokat a filmtől – akad benne néhány üldözéses jelenet. Ezek legalább viccesek.

Az ördögűző – Rendezői változat

Eredeti cím: The Exorcist – Director's Cut **Rendező:** William Friedkin **Gyártó:** Warner Bros **Forgalmazó:** Intercom **Főszereplők:** Max von Sydow, Ellen Burstyn, Linda Blair **Internet:** www.intercom.hu



A klasszikus rémtörténetek halhatatlanok. Minden idők legsikeresebb, legfélelmetesebb horrorját alkotói most kiegészítették azokkal a képekkel, amelyek eredetileg nem kerülhettek a nézők elé és korszerű, surround hanggal javították fel. A hatás lenyűgöző.

Egy tizenkét éves kislány különös képességekre tesz szert. Ereje hatalmasra nő, lebeg, furcsa nyelveken szól, arca megváltozik. Aggódó édesanyja nem talál magyarázatot a jelenségre, az orvosok nem értik, mi történt. Már csak a csoda segíthet. Merrin atya (Max von Sydow) nem ígér csodát: a pap önmagában is kételkedik. Édesanyja halálos betegsége megingatta addig sziklaszilárd hitét; régi küzdelme a benne élő, kísértő gonosszal nemrég újra kezdődött. Ő az egyetlen, aki ki meri mondani a szörnyű valóságot: a kis Regan-t a Gonosz szállta meg. Ha a pap legyőzi az ördögöt, saját magával sem kell harcolnia többet. Ha úrrá lesz önmagán, talán van esélye az al- és felvilág legfélelmetesebb ellensége ellen. Az 1973-as film digitálisa felújított változata 11 perccel hosszabb. Az átalakított párbeszédek mellett a legendás spider walk-ot is láthatjuk a filmben.

Film: 80%
Megvalósítás: 80%
Végítélet: Ha nem bánod, hogy a szőr is feláll a hátadon, és az idegeid pattanásig feszülnek, ez a film neked való.

Evolúció

Eredeti cím: Evolution **Rendező:** Ivan Reitman **Gyártó:** Dreamworks Pictures **Forgalmazó:** Intercom **Főszereplők:** David Duchovny, Julianne Moore, Seann William Scott **Internet:** www.intercom.hu



A korábbi évek inváziós témájú filmjeinek paródiájában kiderül, hogy kis világunk végképp lemaradt a fejlődésben. A távoli csillagok között akadnak lények, melyek gyorsabban fejlődnek, jobban alkalmazkodnak, – és jobb vicceket tudnak.

Az első nap egy meteor csapódik a Földbe, egysejtű lények nyüzsögnek rajta. De nőnek. Ami nekünk néhány milliárd évbe telt, az nekik néhány óra. A második napon akkorák, mint a bogarak, csak sokkal csúnyábbak. Ekkor figyel fel rájuk két tudós (David Duchovny és Orlando Jones). A harmadik napon méretük már egy óriási emlősével vetekszik: ekkor egy vagány tűzoltótanonc veszi észre őket. A negyedik napon már sárkánygyík nagyságúak: ekkorra a kormánynak is feltűnnek. Sajnos a katonaság napalmbombái nem képesek megállítani az inváziót. Ekkor a kormány járványkutató emberével – aki rájött a szörnyek gyönge pontjára – kiegészülő (Julianne Moore) botcsinálta ufóvadász-csapat nekivág, hogy felderítse a barlangot, ahonnan a bolygónkat benépesítő új élővilág ered. Rajtuk múlik a világ jövője. Kellemes világvégét!

Film: 80%
Megvalósítás: 90%
Végítélet: A trükkhalmaz és a kitűnő színészgárda remek popkorn majszolós mozizást kínál.

Előzetesek

Final Fantasy – A harc szelleme



2055-re a világ megváltozik. A városok romba dőlnek, lakóik elpusztulnak. A kevés túlélő számára az élet folyamatos harc: a megmaradásért nemcsak az egyre ellenségesebb természettel kell megküzdeniük, hanem a támadó idegenekkel is.

A Final Fantasy az egyik legnépszerűbb komputer-játék. A fantasztikusan látványos film teljesen új történettel áll elő, de a játék hangulatát és technikai csúcsminőségét hozza: ez az első kizárólag komputer-generálta mozifilm, melyben ember-szereplők játszanak.

Dr. Dolittle 2



A doktor újra rendel! Dolittle, aki érti az állatok beszédét, egyébként meg úgy fel van vágva a nyelve, ahogy állatorvosé még soha, ismét elemében van. A nagyszájú és jó humorú férfiú (Eddie Murphy, ki más) ismét kénytelen állatok és emberek között tolmácsolni. Egy nap ugyanis állati küldöttség érkezik hozzá: egy erdőt kell megmentenie. Az erdőt azonban csak úgy mentheti meg, ha közben megházasít egy medvét, akinek választottját nem lehet leszoktatni a hamburgerzabálásról, megnevel egy korhely kutyát, kijózanít egy örökké szalonspicces majmot és megvigasztal egy szerető nélkül maradt teknősbékát.

A majmok bolygója



A történet azzal kezdődik, hogy Leo Davidson űrhajós egy ismeretlen bolygón landol. Kicsivel később pedig már a félelmetes Attar vezette lovas majomcsapat elől fut az életéért. A kiinduló helyzettől eltekintve azonban a film egészen másról szól, mint az 1968-as eredeti. Arra, hogy megtudjuk, milyen remek munkát végeztek a maszkmesterek, és hogy a színészeknek mennyire sikerült a majomkaraktereket megformálniuk – szeptemberig várnunk kell.

Ezt is láttuk

Befutottak...



Ősz New Yorkban

Az idősödő Will ószszefut a hamvas Charlotte-tal, aki a nagyváros forgatagában élő, törékeny, éteri jelenség.

Will rutinos széptevőként rögtön a jól bevált dumával indít: nincs közös jövőnk. A lány számára ez azonban teljesen mást jelent, hiszen tudja, hogy szívbeteg és nemsokára meg fog halni. A tragikus végkifejlet előtt azonban még sok gyötrődés vár mindkettejükre. A klasszikus Love Story újabb feldolgozásának történetébe a korkülönbség hoz újdonságot. A film sajnos kissé giccsesre sikerült. Olyan, mintha különböző képeslapokból lenne összevágva. Kár. Csodaszép mozi is lehetett volna belőle.

Sade márki játékai – Quills



Sade márki, a szadizmus keresztapja utolsó napjait Charentonban, egy vidéki elmegyógyintézetben tölti. Itt végre jól érzi magát: a bolondok között, elegánsan berendezett zárkájában nyugodtan foglalkozhat műveivel. A ház idealista igazgatója támogatja munkáját, egy különös tapasztalatokra éhes cseléd pedig szívesen válik bűntársává, ha át kell hágni az itteni szabályokat.

Ám új felügyelő érkezik, aki mindenképpen el szeretné hallgattatni a felháborító és meghökkentő irományok szerzőjét. De Sade-ba azonban nem könnyű belefojtani a szót. Igazán, lelke mélyéig szabad: minden büntetést kinevet, minden tiltásra fittyet hány. A két férfi összecsapása elkerülhetetlen.



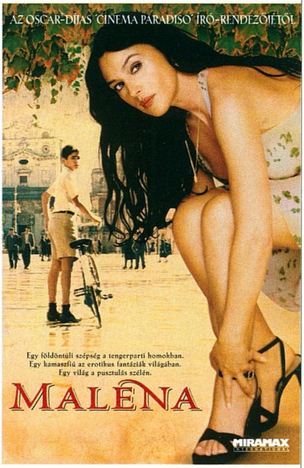
Tigris és sárkány

A történet a Csing dinasztia uralkodásának utolsó virágzó éveibe repít vissza bennünket. Kína óriási változások kapujában áll: az európai hatalmak és az Egyesült Államok hamarosan kikényszerítik az ország határainak megnyitását az ópium-kereskedelem előtt. Ang Lee cselekményét Vang Tu Lu ötrészes regényéből meríti. Főhősei mindenki által tisztelt erkölcsi példaképek. Azt általuk választott élet érzelmeik elfojtására kötelezi őket. A film drámai cselekményét szemet gyönyörködtetően koreografált harcjelenetek ellenpontozzák. A film vuhszia-regényszerű hősei harcművészetük folytonos gyakorlásával túllépnek emberi lehetőségeik korlátain és legyőzik az emberfeletti akadályokat. Ne lepődjünk meg megmozdulásaikon!

Maléna

Eredeti cím: Malena
Gyártó: Miramax International
Forgalmazó: UIP-Duna Film
Rendező: Giuseppe Tornatore
Szereplők: Monica Bellucci, Giuseppe Sulfaro, Luciano Federico
Internet: www.uipduna.hu

A MALENA A LEGGYÖNYÖRŰBB NŐ Castelcuto álmos városában, valahol a napfényes szicíliai tengerparton. Férjét messzire sodorta a háború, ő pedig ismeretlenként járja az utcákat. Minden lépését a helyi férfiak éhes pillantása és feleségeik irigy pletykálkodása kíséri. Kerékpáros kamaszok erednek a nyomába, csak hogy kivételes szépségében gyönyörködhessenek. E fiúk egyike a 13 éves Renato Amoroso, aki számára az ártatlan vágyakozás lassan megszállottsággá válik. A moziban látott románcok hatása alatt álló Renato lesz Malena titkos árnyéka, aki minden érzéki mozdulatát szemmel tartja. Életének legapróbb pillanatai is óriásira nőnek a fiú túlfűtött érzékiségében. Szülei minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy véget vessenek ennek a „bűnös és egészségtelen" viselkedésnek – bedeszkázzák Renato szobájának ablakait, elviszik paphoz, ördögűzőhöz és végül egy örömlányhoz is – Renato szakadatlanul figyelő tekintetét mégsem sikerül elszakítaniuk Malenától. Őt figyeli akkor is, amikor megözvegyül, amikor a helyiek elfojtott paráznaságának és dühének áldozatává válik a Castelcutón végigsöprő érzelmi és érzéki vihar közepette. Amikor Malenát apja kitagadja, bíróság elé hurcolják és jövedelmétől megfosztva magára hagyják, Renato szembesül a hely elzárt társadalmának átkos természetével. Mikor minden elveszettnek tűnik, összeszedi a bátorságát, és felelősségét vállalva úgy dönt, ő lesz Malena megmentője.



Film: 80%
Megvalósítás: 95%
Végítélet: A film óda a szépség hatalmáról, amely a legjobbat és a legrosszabbat egyaránt képes kiváltani az emberekből.

Csokoládé

Eredeti cím: Chocolat
Gyártó: Miramax International
Forgalmazó: UIP-Duna Film
Rendező: Lasse Hallström
Szereplők: Juliette Binoche, Lena Olin, Johnny Deep
Internet: www.uipduna.hu

A CSOKOLÁDÉ VIDÁM MESE ARról, hogy mennyire meg tud változtatni bennünket, ha megízleljük az élet örömeit. Egy titokzatos csokoládébolt megnyitása valóságos háborút robbant ki a francia kisvárosban. Lansquenet-ben ugyanis úgy tűnik, mintha száz éve semmi sem változott volna. Az üdítő fuvallatot Vianne Rocher (Juliette Binoche) érkezése hozza meg: a lányával céltalanul utazgató asszony csokoládéboltot nyit a faluban, amely édes ínyencségeivel felszabadítja a helybeliek rejtett vágyait. Egyesek csakhamar teljesen át is adják magukat érzékeik csábításának. Mások viszont, mint Reynaud grófja (Alfred Molina), a nemesség helyi dísze, elszánt ellenségévé válnak. Reynaud meggyőződéssel vallja, hogy Vianne csokoládékülönlegességei erkölcsi romlásba taszítják a várost. Szembenállásuk meg is osztja a kisváros lakóit azokra, akik a régi rend biztonságát kívánják megőrizni, és azokra, akik végre élvezni akarják a szabadság újonnan felfedezett ízét.

Film: 80%
Megvalósítás: 85%
Végítélet: Jó kis mozi a hagyomány és a változás örök konfliktusáról és at intoleranciáról.

Jég és föld között

Eredeti cím: The Cider House Rules **Gyártó:** Columbia Pictures
Forgalmazó: Intercom **Rendező:** Martin Campbel
Szereplők: Chris O'Donnell, Robin Tunney **Internet:** www.intercom.hu

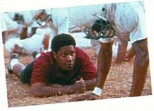


AKI A VILÁG LEGMAGASABB, LEGVESZÉlyesebb csúcsait akarja meghódítani, annak fel kell készülnie a tragédiára. Ám amikor Peter Garrett (Chris O'Donnell) kénytelen végignézni apja pusztulását, megfogadja, hogy soha többé nem megy a hegyek közelébe. Húga az ellenkező utat választja. Meg akarja mutatni, hogy apjuk nem halt meg hiába: ő akar helyette feljutni a világ tetejére. A K2 azonban nem adja könnyen meg magát. Annie Garrett társaival együtt bezuhan egy jégkráterbe és eltűnik. Mivel mindenki úgy gondolja, hogy a mentőexpedíciónak semmi esélye, Peter kénytelen megváltoztatni fogadalmát. Olyan embereket toboroz, akik minden határt szívesen lépnek át, és bátran szembenéznek a halállal.

Film: 80%
Megvalósítás: 85%
Végítélet: Az Aranyszem és a Zorró álarca rendezőjének kamerája hihetetlen és rémisztő vidékre vezeti a nézőt. A kalandok feszült tempóban követik egymást.

Emlékezz a titánokra!

Eredeti cím: Remember the Titans **Gyártó:** Disney Liveaction **Forgalmazó:** Intercom **Rendező:** Boaz Yakin **Szereplők:** Denzel Washington, Will Patton, Wood Harris **Internet:** www.intercom.hu



AZ ÉLET PRODUKÁLJA A LEGJOBB történeteket. A forgatókönyvíró Gregory Allen Howard egy déli kisvárosban járva meglepve vette észre, hogy az itt élő feketék és fehérek nagyon jól kijönnek egymással. A történet egy fekete edző kinevezésével indul a helyi csapat élére. Miután a győzelem mindennél fontosabb az edzőknek meg kell értetniük a csapattal, hogy ehhez az előítéleteiktől meg kell szabadulniuk. Mindeközben a településen lakok gondolkodása is lassan megváltozik.

Boone és Yoast rájönnek arra, hogy a jó kommunikáció a leghatásosabb eszköz. A rendező körülményeskedés nélkül, jó tempóban mutatja be a csapat fehér kapitányának és fekete helyettesének egymáshoz közeledését.

Film: 100%
Megvalósítás: 95%
Végítélet: Hollywood tökéletes mozimesét alkotott. A hatása alól senki sem vonhatja ki magát.

FILMMUZEUM

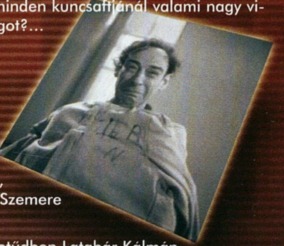
Ajánló Ajánló Ajánló

FILM
2001. Augusztus 17. 20:30
Latabár Kálmán rövid játékfilmjei



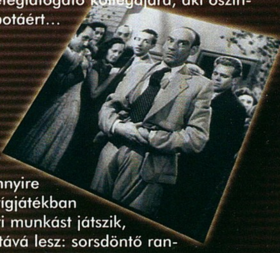
Péntek 13 (1953)
ff, 29 perc
Rendező: Keleti Márton
Szereplők: Latabár Kálmán, Kiss Manyi, Pongrácz Imre, Gobbi Hilda, Peéry Piri, Fónay Márta,

A Nóti Károly által írt rövidjátékfilmben Latabár Kálmán - szokása szerint - egy papucsférjet alakít, aki kezdetben vita nélkül teljesíti babonás felesége (Kiss Manyi) minden előírását: felveszi a földön heverő lópatkót, megérinti a kéményseprőt és így tovább. Egy napon kideríti, hogy felesége Borbálához, az óbudai jósnőhöz jár, aki rendszerint minden kuncsaftjánál valami nagy vizet lát, levelet, esetleg csomagot?... természetesen Amerikából.



A képzett beteg (1952)
ff, 23 perc
Rendező: Makk Károly
Szereplők: Latabár Kálmán, Tompa Sándor, Pongrácz Imre, Latabár Árpád, Kabos László, Szemere Vera

A szintén Nóti Károly által írt etűdben Latabár Kálmán egy gyári munkást alakít, aki enged lusta brigádtársa unszolásának és elhatározza, hogy a munkanapot valami kellemesebb elfoglaltsággal fogja tölteni, mint hogy a gyárban dolgozzon. Ám nem számít a lelkiismeretes beteglátogató kollégájára, aki őszintén aggódni kezd barátja állapotáért...



A selejt bosszúja (1951)
ff,19 perc

A Magyar Filmgyártó Vállalat művészeti kollektívája által jegyzett habkönnyű (már amennyire ez 1951-ben lehetséges volt) vígjátékban Latabár egy póruljárt ruhagyári munkást játszik, aki saját slendriánsága áldozatává lesz: sorsdöntő randevúján ugyanis sorra lepattannak a nadrágját tartó gombok...

FILM
2001. Augusztus 16. 21:00
Nyom nélkül (1981)



színes, 82 perc
Rendező: Fábry Péter
Szereplők: Cseh Tamás, Székely B. Miklós, Eperjes Károly, Hunyadkürthy István, Dunai Károly, Bezerédi Zoltán, Gera Zoltán, Szacsvay László, Reviczky Gábor, Töreky Zsuzsa, Temessy Hédi

Létezik-e tökéletes bűntény? Sir Arthur Conan Doyle, Agatha Christie, Raymond Chandler után az elsőfilmes Fábry Péter is erre a kérdésre keresi a választ ebben a filmjében. A főszereplőnek választott Cseh Tamás, akinek ez az első "beszélő" szerepe a filmvásznon, a filmet megelőző Állóképben elmondja: "A film számomra mindig kaland volt - mintha nők lettek volna..."



FILM
2001. Augusztus 21. 20:00
A kenguru (1975)
színes, 95 perc
Rendező: Zsombolyai János
Szereplők: Gálffy László, Vándor Éva, Tarján Györgyi, Koltai Róbert, Pásztor Erzsi, Kánya Kata
Zene: Bergendi, Fonográf, Gemini, Generál, LGT, M-7, Omega, Skorpió, Bódy Magdi, Delhusa Gjon, Koncz Zsuzsa, Kovács Kati, Zalatnay Sarolta

Egy igazi sikerfilm a 70-es évekből, melynek hatására sokan választották életcélként a "kamionos" szakmát, ami lehetőséget adott arra, hogy ne csak háromévenként lehessen "Nyugatra" utazni...



FILM
2001. Augusztus 26. 20:00
Circus Maximus (1980)
színes, 95 perc
Rendező: Radványi Géza
Szereplők: Margitai Ági, Máté Gábor, Páger Antal, Major Tamás, Bács Ferenc, Antal Imre, Reviczky Gábor, Sír Kati, Gábor Miklós, Usztics Mátyás

A II. világháború alatt játszódó történetben Carlotta (Margitai Ági), egy cirkusz tulajdonosnője embercsempészetből tartja fenn lepusztult társulatát, élettársát és önmagát. 1944-ben a menekülteken kívül Máté professzort, a híres matematikust is el kéne juttatnia a jugoszláv partizánokhoz... A csoporthoz hamarosan csatlakozik Carlotta kórházból szökött, elmebeteg fia is, Bobo (Máté Gábor)...
A film forgatásáról Máté Gábor beszél a filmet megelőző Állóképben...

Install

TypingMaster 99

A *Typing Of The Dead* túl ijesztő? Próbálkozz ezzel a visszafogottabb oktatóprogrammal.

VISELKEDÉSKUTATÓ KOLLÉGÁNK jegyezte meg egyszer nagy bölcsen: „ha meg akarsz valamit tanítani az embereknek, csinálj belőle egy játékot!”. És egy gyors mozdulattal előrántotta a *TypeingMaster* teljes verzióját, hogy közönséges halandó is megtanulhassa a vakon gépelést. Mivel egyujjas technikájával nem jutott túl még a *Typing Of The Dead* első pályáján sem, úgy gondolta, valami kifinomultabb és nyugodtabb módszerre lesz szüksége.

A *TypingMaster 99* közvetlenül a CD-ről futtatható, és a főmenüben öt lehetőséget kínál. Az **Info** és a **Settings** a rendszerbeállítások képernyői, a **Statistics** használatával nézheted meg eddigi eredményeidet. A **Studying** egy tanítóképernyőt hoz fel, amellyel megtanulhatod a program kezelését. Az ötödik a **Review**, amely nem csak haladásodat elemzi, de elvisz Zsolti kedvenc részéhez, a játékokhoz.

A leckéket saját képességeidre szabhatod. Megadhatod, mennyi ideig akarsz gyakorolni, sőt, még a billentyűzet egy adott területére is koncentrálhatsz. A jobb-alsó sarokban látható **Next** gombbal léphetsz a következő leckére; az első esetben ez a *Wordtris*. Az öregebbek már kitalálhatták, ez a *Tetris*-en alapul; bár itt csupán villámgyors gépelésed tarthatja vissza az elemeket attól, hogy összegyűljenek a képernyő alján. Ne felejtsd el lenyomni a space-t a szavak között – és ha öt szót elrontasz, a játéknak vége. Ezek után következik a tényleges gépelési gyakorlat: a program figyeli, ahogy lemásolsz egy novellát. Nem csak a klasszikus szó/perc értéket vizsgálja, hanem a ritmusért és az egyenletességért (a szavak és betűk közötti leállás hiányáért) is külön pontokat kapsz. A pontosság és az állandó tempó legalább olyan fontos, mint a sebesség. **PCF**

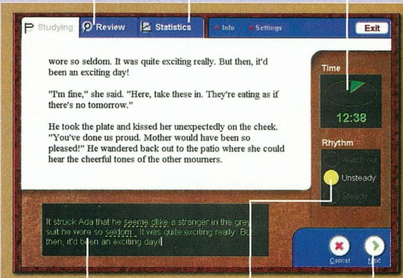
A képernyőn

PC Format EXKLUZÍV! · PC Format Teljes verzió!

Hogy testre szabhasd a gyakorlatokat, vagy újabb játékokat kezdj, menj a Review-ra.

Ezen az oldalon láthatod eddigi gépelési eredményeid statisztikáit.

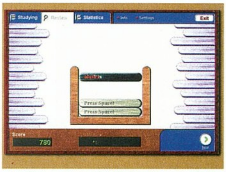
A gyakorlatok időre mennek, és ez a számláló figyeli a haladásodat.



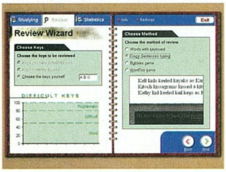
Az elgépelt szavakat a program aláhúzza. Miután lenyomtad a space-t, már nem változtathatsz rajtuk.

A ritmusellenőrző segít kialakítani egy magabiztos, állandó tempót.

A jobb-alsó sarokban található navigációs gombok segítségével ugorhatsz a következő gyakorlatokra.



Próbálkozásokhoz és szorgalmas tanuláshoz legjobb a *Wordtris*. Egy régi ötlet felújítva az oktatásod kedvéért. Elismerésünk.



Itt bizonyos gyakorlatokra koncentrálhatsz, miután a program elemezte a gyengéidet.



Mielőtt elkezdenéd, nézd meg a bemutatót. Így felkészülhetsz a későbbi gyakorlatokra.

Ⓕ TypingMaster Inc
Ⓘ www.typingmaster.com
Ha csak úgy: P100, 16Mb, Win 95/98

Xara X

Ez egy grafikus tervezőeszköz – annak 30 napos próbaverziója – amellyel grafikákat készíthetsz, kombinálhatsz és optimalizálhatsz, emellett vektor és bitmap képeket egyaránt kezel. A *Xara X* használata rendkívül egyszerű, és mivel szinte minden, legyen az átlátszóság vagy árnyékolás, hasonló elven működik, és kezelésük ösztönös – éppen ezért kiváló kezdőknek és haladóknak is. Emellett még *Flash*-kompatibilitással is rendelkezik; bármely *Xara X*-szel készített képet exportálhatsz. SWF (Flash) formátumba, hogy folyamatok adattovábbítású animációt készíthess belőle. A program képes elvégezni olyan munkákat is, amelyekhez egyébként külön alkalmazás kéne – például image map-ek készítése, vagy képek feldarabolása több kis részre, hogy a modemes kapcsolattal rendelkezők is letölthessék őket; képes még JPEG tömörítésre is. Fogj egy fájlt, és csökkentsd a méretét a 3%-ára, alig észlelhető minőségromlással. Ha website-ot vagy DTP projectet készítesz, a *Xara X* a tökéletes választás.



„Iksz-ara”? „Zara”? Isten tudja, Mi csak „az a király rajzolóprogram”-nak hívjuk.

Ⓕ Xara.com
Ⓘ www.xara.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

WinRip

Néztél már MP3-t? A *WinRip* egy ingyenes szoftver, amellyel speciális, kiterjesztett MP3 fájlokat nézegethetsz. Ezek olyan helyekről hozzáférhetők, mint például az MP3.com, és azért kiterjesztettek, mivel különleges weboldalakat és számszövegeket ültettek az MP3 fájlba – így lehet a *WinRip* a saját karaoke-géped. A teljes verziót megtalálhatod az e havi CD-mellékleten! Még olyan speciális információkat is megjeleníthetsz az előadókról, mint önéletrajz, turné-információ, miközben nézed slágereiket. A *WinRip*-pel rendszerezheted a zenéidet is, és effektezheted a zenéket; sőt, akár saját szöveget és dalszövegeket is adhatsz hozzá! DSP effekteket is használhatsz, CD-ket rippelhetsz MP3-ba. A *WinRip* segítségével létező MP3 kollekciódat teljesen felfrissítheted. Mire vársz még?



A normál ingyenes MP3 nem elég? Hálátlan vagy! Próbáld meg egy kis plusszal...

Ⓕ InterVideo Inc
Ⓘ www.intervideo.com
Ha csak úgy: P133, 32Mb

50 segédprogram!

Nézd! Ha nincs segédprogramod, esetleg kerestél már de nem találtál, itt van egy pár.

AHOGY MÁR TUDHATOD, EDDIG IS folyamatosan szállítottuk neked az emberiség történelmének legsikeresebb PC alkalmazásait, sőt, most még azt is megmutatjuk, hogy javítsd fel vele PC-det (lapozz a 20. oldalra).

A programeltávolító opciók, amelyekkel a legtöbb alkalmazást szállítják, közel sem olyan jók, mint hinnéd. Bár a programfájlokat letörlik, mindenféle szeméttel szórják tele a rendszeredet. Ahogy az ilyen felesleges fájlok gyűlnek, a rendszerteljesítményed folyamatosan hanyatlik; az *Ashampoo Uninstaller Deluxe* viszont gyógyír a problémára. Regisztráld magad a **UNI77A-985977-0315** kóddal, és már kezdheted is a munkát.

A **Remove An Application** gomb az ablak tetején látható; ha rákattintasz, a szoftver megkérdezi, hogy van-e naplófájlod. Ez egy lehetőség a program hatékonyságának növelésére, mert készíthetsz egy gyűjteményt azokról a naplófájlokról, amelyet a többi alkalmazás ír installálás után.

Kövesd a varázsló utasításait: válaszd ki az eltávolítandó programot, ezután erősítsd meg választásodat az *Ashampoo* kérdésére válaszolva, és válaszd ki, mennyire alapos tisztogatást akarsz. Az *Ashampoo* megkér, hogy ellenőrizd választásaidat – ha minden rendben van, kattints az **Execute**-ra.

Extrém testre szabás

Sokkal többet tehetsz annál, minthogy megváltoztatod a Windows asztal színét vagy ikonjait. Az *Extreme Customisation* a te igényeid alapján alakítja ki a PC-det, és néhány ötletet is kapsz a CD-mellékleten.

Még többet akarsz? Próbáld ki a *Windows Blinds*-t, amely letölthető a **www.stardock.com** címről, és a teljes Windows külalakot átalakítja. Számos képet letölthetsz, vagy akár elkészítheted a sajátjaidat is. Találsz majd néhány lenyűgöző effektet – akár Mac OS külsőt is kölcsönözhetsz a Windowsodnak.



A *LiteStep* kétségkívül fantasztikus, de beletelik egy kis időbe hozzászokni a Windows után.

Az igazán extrém igényekkel rendelkezőknek azonban még tovább kell lépniük: a *LiteSted* (**www.litestep.net**) a Windowsra installálható, és egy Linuxos asztalt emulál. Mondj búcsút a Start menünek, és üdvözöld a *LiteStep* *Wharf*-ját. Négy asztalod van, amelyek között egy gombnyomással válthatsz. A *LiteStep* egyébkén úgy működik, hogy helyettesíti magával a Windows keretet (explorer.exe) – ha el akarod távolítani, csak írd vissza a system.ini-be (a C:\ Windows könyvtárban) az explorer .exe-t. Vigyázz, ez trükkös lehet.

Minden az 50 alkalmazásról

Álljatok fel nyugodtan. Csupán annyit kérünk önnön megdöbbentő nagylelkűségünkért cserébe, hogy használjátok ezt az ötven alkalmazást legjobb tudásotok szerint…

Teljesítmény

- Ashampoo Uninstaller Deluxe
- Cacheman
- DirectX 8
- FlashGet
- FTPLeech
- Pc-Check
- RamBooster 1.6
- RegClean
- WinTune
- XL-R8R

Internet

- ABC Security Protector
- Download Accelerator Plus
- eSafe Desktop
- ES Download Resumer
- Eudora
- IncrediMail
- Internet Explorer
- Netscape
- Tiny Personal Firewall
- WebFerret

Testre szabás

- All Fonts from the Font Emporium
- CursorEx (Win 2000 only)
- Cursor Skins
- Desktop Architect
- gPhotoShow
- Icon Land 3
- Tweak UI
- WallSmart 2000
- Webshots Desktop
- Xteq X-Setup

Segédprogramok

- Adobe Acrobat Reader 4.05
- Aladdin Expander
- CNET CatchUp
- DVDGenie
- Encryption Plus Folders
- PowerArchiver 2001
- PowerDesk
- RoSoft CD Extractor
- Sisoft SANDRA
- ZoneAlarm

Hibakeresés

- Ad-aware
- AVDisk
- AVX for ICQ
- BigFix
- DiskClean 1.3c
- InoculateIT
- Norton AntiVirus Definitions Update
- SecondCopy 97
- Trojan Uproot
- Tutor.Com Viruses

Music and Video Maker 6

Kell a MAGIX legújabb generációs audio-vizuális zeneszerkesztő-szoftvere? Megkapod – a 102. oldalon olvasható leírással együtt. Mit tehetnénk még azért, hogy elégedett légy? A CD-n található a Simple Edition kiadás, amely egy önmagában is tökéletesen működő teljes verzió, és a következőkben különbözik a DeLuxe kiadástól: egyszerre csak egy plug-in szintetizátort játszik le, nyolc sávot használ, nincsenek a zeneírás-varázslói, nem írja ki a számaidat WAV-fájlokba; ja, és nincs benne többjátékos mód sem… Nem lehet mindent egyszerre – mi azért megtettük a tőlünk telhetőt.

Most figyelj. Ez nagyon fontos. Mikor elindulsz, regisztrálnod kell magad, hogy az összes lehetőséget elérhesd. Ez egyszerű, és ingyenes; csatlakozz az internetre, és kövesd a program webol-dal-hivatkozásait. Mivel minden egyes telepítés külön kódot kér, mi nem tudjuk ezt megadni, de a regisztráció után gyerekjáték a kód beírása, és az eredmény bőven megéri a fáradságot.

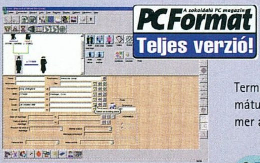


Bármely zenei hangminta, legyen az WAV vagy MP3, vagy MIDI formátumban, könnyedén ráhúzható a keverőpultra.

Ⓕ MAGIX
Ⓘ www.magix.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Family Tree 2.0

Néhány szociológus szerint azért válalunk gyerekeket, hogy biztosítsuk halhatatlanságunkat. Micsoda marhaság… viszont tagadhatatlanul élvezetes felkutatni az ősöket, majd katalogizálni őket. A 110. oldalon olvasható leírással felfegyverkezve a *Family Tree 2.0*-t használva megteheted első lépéseidet a családkutatás területén. Alapjában véve ez egy grafikus lehetőségekkel kibővített adatbázis-kezelő program, amely segít rendszerezni az évszázadok alatt felgyülemlett tényeket. A *Family Tree 2.0* sokoldalú, és segítségével a családi adatbázisból HTML fájlokat készíthetsz, amelyek könnyen megoszthatók ill. feltölthetők. A szoftver ezenkívül lehetővé teszi a GEDCOM formátum importját és exportját (ez egy történészek által gyakran használt formátum). Így könnyen hozzáférhetsz a már létező adatbázisokhoz, amelyeknek jó része a Neten található. Természetesen hagyományos Ascii formátumba is konvertálhatsz, amit felismer a *Word*, az *Excel* vagy a *dBase*.



A szokásos információk mellett még hangokat vagy képeket is rendelhetsz az adott személyhez.

Ⓕ The Learning Company
Ⓘ www.learningco.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98

Gangsters 2: Vendetta

PC Format EXKLUZÍV!


Ne aggódj az irányítás miatt – a tanulórészben tökéletesen elsajátíthatsz mindent.


Miért használnál csak egy fegyvert, ha kettő is van nálad?

Már jó ideje élvezed a család bizalmát… itt az idő, hogy megszolgáld.

FIGYELJ. EBBEN A HÓNAPBAN megadjuk neked a lehetőséget, hogy bizonyíthasd: veled nem lehet szórakozni. Exkluzív játszható *Gangsters 2* demónknak köszönhetően, mely az Eidos maffia-szimulátora, megmutathatod, elég kemény vagy-e, hogy kivívd az alvilág tiszteletét.

Nem lesz azonban könnyű dolgod. Joey Bane szerepét játszod, aki kétségbeesetten próbál bosszút állni apja gyilkosain. Demónk Elmsville-ben játszódik, és a feladatod – amely meglehetősen kemény dió lesz – elintézni Clarke „Gőzhajó” Hamiltont. Végső célod természetesen megölni, de az sem árt, ha előtte ledarálod és kifacsarod.

Már az első pillanatoktól kezdve vigyáznod kell. Riválisod tisztában van céljaiddal, és ahogy kilépsz Buffalo Halls-ból rádküldi néhány verőemberét, hogy tegyenek el az útból. Azért segítséget is kapsz, méghozzá „Villám” Laducci és „Luisiana” Caldbeck személyében, tehát rögtön vidd a srácokat a határhoz, hogy figyeljék Hamilton nehézfiúit. Intézd el kisebb üzleteit, mielőtt Jonhson Street-i játékbarlangja felé vennéd az irányt. Ha ezt már megszerezted, Hamilton elkezd idegeskedni. A következő célpontod a szeszfőzde legyen, amely a Manville Street-en található. Persze nem árt, ha begyűjtesz egy kis segítséget, és váltakozó útvonalakat használsz, mielőtt ezt a célpontot letámadod.

Ha a szeszfőzde már az irányításod alatt áll, Hamilton bizonyára megértette az üzenetedet. Valószínűleg az irodájában rejtőzik, kőkemény

Csak puhán…



① A demó végigviteléhez türelemre lesz szükséged. Figyelj Hamilton korai támadásaira területeden. Küldd embereidet a határra, hogy csendben kivárják a bérenceit – mielőtt bármit csinálnál, el kell őket intézned.


② Itt az idő, hogy elkezd megpuhítani Hamiltont. Vedd át az irányítást kisebb határ menti üzletei fölött, majd később megindulhatsz középre is. Ez érvágás lesz a pénztárcáján – és elkezd idegeskedni.


③ A szeszfőzdét a másik irányból érdemes megközelíteni, hogy ne kelljen elmenned Hamilton irodája mellett. Ehhez legalább két autóra lesz szükséged – ha megszerezted, Hamilton végleg bepánikol.


④ Végül foglald el Hamilton irodáját. Majdnem bizonyos, hogy ott rejtőzik maradék bandájával. Rengeteg emberre és lőszerre lesz szükséged, de megtérül a befektetés…

Photo-Objects

Szeretnéd fotókból képeslapokat készíteni? Amellett, hogy saját magad nekiállsz fotózni, csak egy lehetőséged van: a Hemera *Photo Objects* alkalmazása. Íme, ingyenes képeink legújabb gyűjteménye, néhány kivételesen jó audio-vizuális darabbal, néhány kisgyerekekről készített művel, és egyéb inyencségekkel.

Találhatsz még itt egy pár vázát is, amelyek biztosan hasznosak lesznek. Biztosíthatunk, az anyák imádni fogják, ha egyet-kettőt beillesztesz az üdvözlőlapra. Szeretnél montázsokat készíteni? Ha végignézed az AV könyvtárat, biztosan találsz valami használhatót. Sőt, a program még akkor is jól jön, ha fel akarsz valamit robbantani Amerikában!



Válogathatsz néhány clip-art közül! Hát nem vagy mázlista?

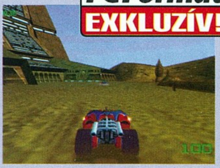
Van egy angol „robbantás” felirat, amelyet kinyomtathatsz, hogy aztán egy kartonpapírra ragaszd; ezután robbantgathatsz kedvedre. Jó hírünk is van: a *Photo Objects*-t megtalálhatod a *PC Format* CD-mellékletén.

Ⓕ Hemera
Ⓘ www.hemera.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

Safari Biathlon

PC Format EXKLUZÍV!

Kicsit furcsa név ez egy *Wipeout* klónnak, de a cím egy jövőbeli versenyjátékot rejt végletekig turbózott kocsik között. A 80 megás verziót fel tudtuk passzírozni a CD-re, így nem kell az internetes letöltéssel fáradoznod. És hogy miért biatlon? A versenyzés mellett még lőnöd is kell. Mondhatnánk, két játék egynek az áráért. Elég, ha az ellenfeleid sarkában maradsz, és a célig folyamatosan kínálgatod őket ólommal… Esetleg szereted a nyaktörő sebességet? Az életveszélyesen éles kanyarokat? A célkövető lövedékeket? OK, megkapod: de elég a legkisebb hiba, és az autószörny már repül is az útról. A [kurzor] gombokkal kormányozhatsz, a [space]- szel lőhetsz. Van még egy kellemes tulajdonsága ennek az eszelős demónak: ha tetszik, akár az Interneten is megvásárolhatod. Akár most is, anélkül, hogy kilépnél a játékból. Halál könnyű, csak a megfelelő menüpontra kell kattintanod. Aszongyuk, ez a jövő technológiája…


Ez nem csak egy egyszerű afrikai szafari, és nem rövid a verseny. Ez egy tökéletes *Safari Biathlon*.

Ⓕ Nikita
Ⓘ www.nikitainteractive.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító



Figyelj a nagybátyádra – tanácsokat ad, és tájékoztat a legújabb fejleményekről.

fegyveres őrizet alatt. Szerezz újabb embereket, és egy új kocsit, szerelkezz fel Thomsonokkal, és irány az iroda. Néhányszor elhaladva az épület előtt szedd le Hamilton embereit, mielőtt bemennél, hogy vele is leszámolj – sírni fog, akár egy csecsemő.

Összesen három napod van a játékbarlang elfoglalására, a szeszfőzde megszállására, és Hamilton elkapására. Nyugodtan küldd az embereidet a tűzvonalba, és ne tarts a rendőrségtől sem – Gibbo seriff minden bizonnyal már a zsebedben van. Na, mire vársz még? A demó könyvtárában található readme fájlban elolvashatod a szükséges részleteket. Ja, és ha már itt vagy, lapozz a 44. oldalra a leíráshoz. Állj neki, nagyfiú. PCF



„Kövér" McGee kedvenc fegyvere miatt szívesen látott vendég borkóstolókon.

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.eidos.co.uk
Ha csak úgy: P266, 64Mb, Win 95/98

Angyalok városa



Hamilton irodája
Ne menj a közelébe, amíg el nem foglaltad az összes érdekeltségét, és nincs nálad egy seregnyi ember nehézfegyverzettel. Hamilton a harmadik napon itt rejtőzik majd.

A szeszgyár
Hamilton szeszfőzdéje egy rádióállomás épületének hátsó részében működik. Szedd el bevételi forrásait, és pánikba esik.

Az irodád
Itt kezdesz, és itt vehetsz járműveket és fegyvereket. Komolyabb tűzharcok után ide vonulj vissza embereiddel gyógyulni.

Hamilton játékbarlangja
Ha már leszedted a kisebb üzleteit, ez legyen a következő célpontod. Nem védik valami erősen, így nem lesz gond az elfoglalásával.

Irányítás

Képernyő görgetése	JE (Jobb egérgomb) és egérmozgatás
Gengszter kiválasztása	BE (Bal egérgomb) a gengszteren
Parancs a kiválasztott gengszternek	JE az aktív egérmutatóval
Kiválasztás megszüntetése	JE a karakteren kívül
Karakter/jármű középre hozása	JE a karakteren/járművön
Több karakter kiválasztása egyszerre	BE és bekeretezés
Épület ablakának nyitása	[shift]+BE az épületen
Karakter tulajdonság-ablak nyitása	[shift]+BE a karakteren
Kezelőfelület minimalizálása	BE a Minimize cselekvésen
Gengszter cselekvés/becenév váltogatása:	JE a Minimize cselekvésen
Térkép nagyítás váltása	BE (térképnézet gombokon)
Agresszivitási szint beállítása	BE (hőmérő/fegyver)
Kiválasztott karakterek vissza a bázisra	BE (iroda ikon)
Térkép központ a bázisra	JE (iroda ikon)
Kiválasztott karakterek vissza az autóhoz	BE (autó ikon)
Térkép központ az autóhoz	JE (autó ikon)
Újság megnézése	BE (újság ikon)
Tanácsadó megmutatása	BE (tanácsadó ikon)
Szünet	[space]
Főmenü	[Esc]

Install

Vezetési rutin



A következő öt pontban segítünk, hogy profin vezethess...

1) Az *eRacer* autóiban nincsen kerékblokkolás-gátlóval felszerelt fék; mikor leblokkolnának a kerekek, próbáld meg felengedni a féket [le nyíl]; a kanyarok előtt pedig azt pumpálva próbálj lassítani.

2) A haladóbb sofőrök sokkal később fékeznek, és csúsztatják az autókat a kanyarodáskor. Ezt úgy érheted el, hogy elfordítod a kormányt, mielőtt teljes erővel beletaposnál a fékbe.

3) Az arcade játékokból megszokott kütyük, mint például a kipörgésgátló is hiányoznak a játékból; a kerekek kipörgésekor nem érhetsz el optimális gyorsulást. Ilyenkor csak lépj le a gázról, várd meg, amíg újra normálisan haladsz, és gyorsíts újra.

4) Az autókon kézifék is van [ctrl], amely leblokkolja a hátsó kerekeket, ilyen állapotban megpördítheted az autót, mikor éles kanyarba kerülsz – ez leginkább akkor hasznos, ha éles hajtűkanyarokat kell bevenned.

5) Melegen ajánljuk a kormány-kontroller (lásd az e havi hardvertesztet) használatát az autó irányításához. Ha azonban mindenképp a kurzornyilaknál akarsz maradni, próbálj rövid gombnyomásokkal kormányozni – az *eRacer* autói hajlamosak a túlfordulásra.



eRacer

A Rage az *Off Road* után most egy utcai versenyjátékot készített. Teszteljük közösen!

Végigrepeszteni egy bevásárlóközponton egy felturbózott rally-versenyautóval kétségtelenül hatalmas szórakozás, de sajnos a legtöbb európai városban illegális is. Képzelheted tehát a megkönnyebbülésünket a Rage *eRacer*-ének megpillantásakor... két hatalmas előnye is van: először is, már eredetileg is a többjátékos mód figyelembevételével készült; másodszor pedig, a pályák a mindennapi élet helyszíneit modellezik. Mint ahogy a Town Centre (városközpont), ahol a demóban is száguldozhatsz.

Három játékmódot próbálhatsz ki. Az elsőben lehetőséged van időre gyakorolni; itt megtanulhatod a Town Centre pályát, és kigyakorolhatod a legoptimálisabb útvonalat a rendelkezésedre álló két autó egyikével. Ebben a Time Trial módban tetszőleges számú kört teljesíthetsz – arra azonban figyelj, hogy az autó lesérülhet, és akár motorhibát is előidézhetsz. Megpróbálhatod még az Arcade módot, ahol a gép által irányított játékosok ellen vezethetsz, mégpedig egyedül. Végül ott a többjátékos lehetőség, ahol egy LAN-on (sajnos a demóban nincs lehetőség internetes játékra) kipróbálhatod magadat a haverjaid ellen. Itt legfeljebb nyolcan játszhattok egyszerre, a DirectPlay (IPX, TCP/IP) használatával.

Az Arcade módú versenyek után megkapod a ritka lehetőséget, hogy visszajátszhasd a versenyt; ezt merevlemezre is elmentheted. Az elmentett visszajátszásokat a program tömöríti, és kiírja őket egy könyvtárba – ez alaphelyzetben a C:\Program Files\Rage Software\eRacerDEMO\Replays. Ezek a fájlok eléggé kisméretűek (kevesebb, mint 100K), így akár a cimboráknak is elküldheted őket e-mailben; hadd csodálják meg tudásod. **PCF**

Irányítás

Gáz	[fel nyíl]
Fék	[le nyíl]
Fordulás balra	[balra nyíl]
Fordulás jobbra	[jobbra nyíl]
Kézifék	[ctrl]
Hátsó nézet	[space]
Nézőpont váltás	[Enter]
Duda	[Jobb shift]

Az *eRacer* amerikai verzióját *Redneck Racing*-nek hívták, és egy kellemes bendzsós háttérzenét komponáltak hozzá.



A Congifure eRacer menüponttal állítsd be a neked megfelelő hardver-opciókat!



A gyorsabb PC-ken a részletesség lenyűgöző. Figyeld csak meg a szárnyakat...

Ⓕ Rage
Ⓘ www.rage.com
Ha csak úgy: P300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

Legends of Might and Magic

Természetesen a *Counter-Strike* egy fantasztikus játék. A *Legends Of Might and Magic* alapötlete pedig a következő lehetett: „Miért ne csinálnánk egy többjátékos lövöldözőst a *Counter-Strike* szellemében, a fantázia világába helyezve? A gépfegyverek helyett mágikus számszeríjakat használhatnál, és a térképek lehetnének labirintusok és kastélyok. Ez király volna."

És így készült a játék, amely a hihetetlenül népszerű (bár nem egészen *Unreal* teljesítményű) LiteTech engine-t használja, és amely a *Might and Magic* univerzumba helyezi a többjátékos, varázslós frag-fesztivált. Ebben a verzióban két pályán próbálhatod ki magad a többiek ellen interneten vagy helyi hálón, és gyakorolhatsz egyedül a szörnyek ellen is.

Az első küldetéses helyszíne a Temple Of Bark. A templom legmélyén található egy fa; az a szóbeszéd járja, hogy aki elpusztítja a fa szívét, megkapja Bark hatalmát; ahogy az hamar kitalálható, két oldallal játszhatsz: ez a kettő a Jó és a Gonosz – képzeld el őket úgy, mint a *Counter-Strike* terroristáit és kommandósait. A jó oldalnak meg kell keresnie Canis kardját, melyet a templomban rejtettek el, és ezzel elpusztíthatják a fát – a gonosz oldal feladata természetesen a jók elpusztítása.

A második pálya neve Rescue at the Ruins: elrabolták egy nagyhatalmú kereskedőkirály lányát, és a Stonewood erdő mélyén található kastélyban tartják fogva. A Jó oldal játékosainak meg kell menteni a hercegnőt, és ha lehet, végezni a fogvatartókkal (akiknek a feladata foglyuk megvédése a Jó oldallal szemben).

Ha a térképeket egyjátékos módban próbálod ki, csupán a szörnyek ellen kell küzdened. Tartsd kéznél a kardodat, és ne felejtsd el, hogy minden fegyver rendelkezik egy másodlagos támadási móddal is.

Irányítás

Előre	[W]
Hátra	[S]
Lépés balra	[A]
Lépés jobbra	[D]
Ugrás	[Space]
Guggolás	[Ctrl]
Pontszámok	[Tab]
Beszéd	[T]
Séta	[Shift]
Tűz	[Jobb egérgomb]
Másodlagos tűz	[Bal egérgomb]



Az egyjátékos módban jobban teszed, ha a távolsági fegyvereidet használod.



Nézd csak a vacsoravendégeket! A teljes leírást a következő számban olvashatod.

Ⓕ 3DO
Ⓘ www.3doeurope.com
Ha csak úgy: P300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

TechnoMage

Tökéletes név egy feltörekvő hardcore trance DJ-nek... Ennek ellenére ez az Infogrames legújabb játékának címe...

Ez a Return of Eternity alcímmel rendelkező régi stílusú izometrikus kalandjáték Gothos fantáziavilágában játszódik. Te Melvint, a hegyesfülű ifjú lordot irányítod, aki eltéved egy tündérek, trollok, és szörnyek által benépesített világban, és akinek meg kell szereznie egy nagy hatalmú varázstárgyat a helyi kísértet számára. Tudjuk, nagyon buta történet, de a játék valójában egy komoly RPG, ahogy azt a jövő havi teljes leírásból is megtudhatod.

A Melvin házában játszódó tanulópálya az irányítás és a játékkörnyezet alapjaival ismertet meg. Az egésznek a kulcsa egyébként a leltár, amelyet az [I] megnyomásával hívhatsz elő bármikor. Itt megtalálhatod a legfontosabb információkat karaktered állapotáról; a jobb oldalon pedig a használható tárgyak gyülekeznek. Innen kiválaszthatod és használhatod ezeket, megnézheted a térképet, vagy megnézheted a jelenlegi küldetéseket. Az [M] gombot használva egyébként bármikor a térképre ugorhatsz; az ott látható nyíl a pozíciódat jelöli, a hegye pedig abba az irányba mutat, amerre éppen nézel. Mikor egy labirintusba, vagy egy földalatti járatba kerülsz, használata melegen ajánlott.



Nem sok mindent csinálhatsz Melvin házában a bájcsevegésen kívül.



Ahogy megtalálod a varázslatokat, rájössz a használatukra – például nyomd meg a [V]-t.

Az egérrel navigálhatsz (nyomd le a jobb gombot a sétához), mi azonban a kurzornyilakat javasolnánk.

A demó végigvitelének egyetlen módja van – beszélni kell az összes szereplővel.

Point, click, smash



Jelenlegi kiválasztott fegyvered: A [ctrl]-lal meglendítheted.

Egy bezárt ajtó: Szükséged lesz egy kulcsra, hogy itt áthaladhass.

Cuccok: Ezeket a ládákat kardod használatával törheted szét.

Az egészséged: Alapvető fontosságú; varázsitalokkal töltheted fel.

Mana: A varázslatok elsütéséhez manára lesz szükséged, ezt pedig a kék varázsitalok adják vissza.

Ládák: Az erősebb ládákon – mint ez is itt – végigugrálva feljuthatsz a pálya magasabb szintjeire.

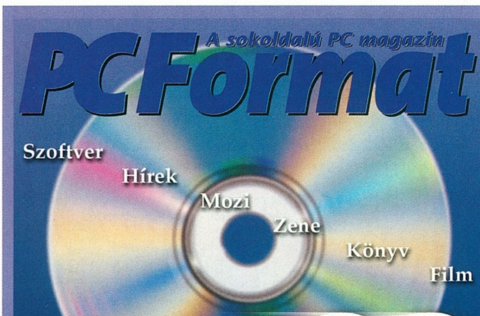
Az [alt] ugrik, ami a kastély pincéjében található fejtörők egyikéhez elengedhetetlen. Vonszolj néhány ládát a helységbe a [ctrl] használatával, ezzel egy átmeneti lépcsőt rögtönözve a többi ládához; ezután ugrálj föl a felső dobozokig. Ne felejtsd el kinyitni őket – kulcsokat és egyéb értékes tárgyakat találhatsz.

A demó végigvitelének egyetlen módja van – beszélni kell a karakterekkel; néhány esetben a program még meg is áll, hogy figyelmeztessen, ha elmulasztottál egy fontos párbeszédet! Csak állj szembe az adott szereplővel – például Melvin anyjával – és nyomd meg a [ctrl]-t. PCF

Irányítás

Karakter mozgatása	[kurzornyilak]
Cselekvés/támadás	[Ctrl]
Ugrás	[Alt]
Varázslás	[C]
Forgás az óramutató járása szerint	[Y]
Forgás az óramutató járása ellen	[X]
Leltár	[I]
Térkép	[M]
Küldetésnapló	[Q]
Szünet/menü	[Esc]

Ⓕ Infogrames
Ⓘ www.technomage.de/english/index.html
Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win 95/98/ME



Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza, hogy kicseréljük.
Cím: **United Media Lapkiadó Kft.1021 Hűvösvölgyi út 54.**

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A *PCF* diszkjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a *PC Format* honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a *PC Format* **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu
Telefon: (1) 394 0016
(9 és 17 óra között)

Shareware!

Minden hónapban leszállítjuk neked a 10 legjobb shareware programot, így nem kell elveszned az internet aljnövényzetében.

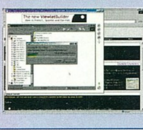
SZIASZTOK. ÉREZTÉTEK MÁR ÚGY, hogy a PC-tekből többet is ki lehetne hozni, csak épen hiányzott hozzá a szoftver? Itt jön képbe a shareware. Minden hónapban a legjobb shareware és freeware darabok közül szemezgetünk, és a CD-re gyűjtjük őket. A mostani alkalommal is meglehetősen széles a skála: az MP3 fájlrendezőktől a webkamera-menedzseren keresztül addig a hasznos kis alkalmazásig, amellyel telefonhívásaidat merevlemezre rögzítheted. Zsolti – mint mindig – most is végkimerülésig gyűjtögette ezeket a gyöngyszemeket, és most egy sötét szobában próbál viszszanyerni annyi energiát, hogy a jövő hónapban is nekiugorhasson ennek a nemes feladatnak. Probléma esetén nyugodtan írj a szerkesztőségbe.

A könyvtár

Ha nem is akarod túlterhelni a PC-det több száznyi segédalkalmazással, legalább a Könyvtár tartalmát telepítsd – ezek alapvetőek minden PC működéséhez.

Adobe Acrobat Reader 4.5	Modem Booster 2.2
BulletProof FTP	Paint Shop Pro 7
Copernic 2000	Power Archiver
Download Accelerator	RealPlayer
Go!Zilla	System Mechanic
HyperSnap-DX	WinZip 8
ImageForge (Basic Edition)	

dBpowerAMP Music Converter



A *dMC* egy kellemes kis hangformátum-konvertáló progi, amellyel ide-oda konvertálhatsz WAV és MP3 fájljaid között. A letöltési lehetőségek között szerepel a WMA V7, a CDA, és sok más.

Fejlesztő: Illustrate
http://admin.dbpoweramp.com/

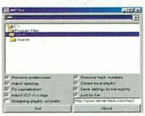
LingoWare 3



A *LingoWare* egy hatékony fordítóprogram, amely számos nyelvet ismer (pl. japán, svéd, héber). A regisztrálatlan verzió csak az *ICQ*-n képes fordítani.

Fejlesztő: Lingocom
www.lingocom.com

MP3er



Ez az aranyos alkalmazás segít rendet tartani egyre gyarapodó MP3 gyűjteményedben. Kicsinosítja a fájlneveket, eltünteti azokat az idegesítő aláhúzásokat, elintézi a nagybetű-kisbetű problémákat.

Fejlesztő: Nathan Hoover
Nincs webcím

NeoTrace Express



Ez a hatékony freeware alkalmazás nyomon követi az internetforgalmat. Tartalmazza a Pro verzió térképlehetőségeit, és alapvető eszközöket, amelyekkel követheted weboldalad forgalmát.

Fejlesztő: Neoworx Inc
www.neoworx.com

CactuShop ASP Shopping Cart



Árulsz a weboldalodon? Akkor ez kell neked – ez az ingyenes bevásárlókocsi lehetővé teszi, hogy képeket tölts fel böngészőből, vevő-adatbázist készíts, és kezeld a rendeléseket.

Fejlesztő: Cactusoft
www.cactusoft.co.uk

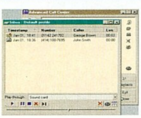
Webcams Tourist



Ez egy speciális web-böngésző több mint 700 előre beállított webkamerával, képes a felvételeket .AVI fájlokként rögzíteni, és beállíthatsz 4 kamerát a Windows Asztal háttereként.

Fejlesztő: Voget Selbach Enterprises GmbH
www.webcamstourist.com

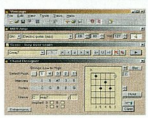
Call Corder



Paranoiás vagy? Ez az alkalmazás egyenesen a merevlemezre rögzíti telefonbeszélgetéseidet – csupán egy gombnyomásodba kerül. Ezeket Windows hangfájlként tárolja, egy megjegyzésfájllal.

Fejlesztő: Pingram Marketing
www.pingram.com

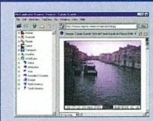
Voicings



A *Voicings* egy virtuális gitár, amellyel akkordokat és kottákat játszhatsz le. Több beépített húros hangszert tartalmaz, egy akkord-szerkesztőt, egy kottaszerkesztőt, és egy akkordkezelőt.

Fejlesztő: Xworks
www.rickxavier.com

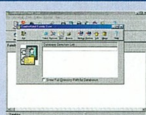
iCamMaster



Ez egy automatizált webkamera-képmentő és menedzser. Az *iCam* bizonyos időközönként elmenti az összes kamera képét, és több mint 1000 kamerát kezel.

Fejlesztő: Catalunya Disseny Informatic
www.icammaster.com

Cumberland Family Tree



Ez egy hatékony családkutató eszköz, és támogatja a szövegek, digitalizált képek, valamint a fotók tárolását. Add meg a megfelelő információkat, és elkészíti az adott illető önéletrajzát.

By: Cumberland Family Software
www.cf-software.com


A sokoldalú PC magazin
PC Format
A következő szám
szeptember 1-jén
jelenik meg.

Ide írhatsz: United Media Kft. 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. **vagy** pcformat@unitedmedia.hu

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Levelek

Neked is hiányzott a Levelek rovata? Írj, hogy válaszolhassunk! De aztán ne csodálkozz, ha nyomtatásban látod dicsérő, vagy kritikus szavaidat!

Anikó



A leveleitekből úgy vettem ki, hogy sokan vannak, akiknek a PCF Levrov nemléte akkora hiányérzetet okozott, hogy alvásproblémákkal küzdöttek. Fő az egészség – meg a mostani 40 fokban a fejünk az izzadságban – ismét megoldottuk, hogy véleményetek, problémáitok, lelkes hozzászólásotok nyomtatásban is teret kapjon. Örömmel vettem észre, hogy mióta újra elindult a site-unk, annak fórumán megjelentek a lapot érintő hozzászólások (aki még nem tudná: www.pcformat.hu). De hogy is gondolhatok ilyesmit, hiszen ti mindent tudtok! Az is igaz, hogy néha rosszul. Levelezési rovatunk többek között arra is szolgál, hogy információt cseréljük, helyreigazítsunk, elnézést kérjünk, bájcsevegjünk. A randitokat azonban szervezzétek meg egyedül. Nyár van, meleg van, strandidő van. Én meg ahelyett, hogy valami vízparton heverésznék, megpróbálok valami rendszert vinni a beérkezett levelek közé. Remélem sikerül.

Valószínűleg a rendszertelenség az oka annak, hogy most sokkal több közérzetünket firtató, ledorongoló, vagy éppen szívhez szóló hiányoló levelet kaptunk. Így hát ne is csodálkozzatok azon, hogy a rovatunk túlnyomó részében ezekkel foglalkozunk. És nem csak a kedves iromány okkal! De nem ám!

pcformat@unitedmedia.hu

Érdeklődő

Örülök a weboldalatok ismételt elérhetőségének. Feltételezem dolgoztok már azon, hogy közel annyi hasznos információ legyen benne, mint az újságban. A PC Format (ez nem nyali :)) mióta megismertem a kedvencemmé vált. Színvonalas cikkek, jó humor szép tördelés, szuper progik. Miattatok vettem DVD lejátszós cd írót – amúgy nem bántam meg – de nekem tetszettek (tetszenének most is) a PCF DVD-k. Szeretnék előfizetni az újságra, de egy kissé bizonytalanná tesz, hogy nem tartjátok a megjelenési időket (néha meg sem jelentek), magam is grafikusként két újságot is pátyolgatva tudom nem egyszerű dolog a lapkiadás. Ha jól vettem ki kiadóváltás, meg ilyesmi történt a lapnál. Szeretném, ha erről írnátok valami infót (a lapban, vagy a fórumban), illetve tudni szeretném mennyire stabil mondjuk a decemberi PCF megjelenés. Hát ennyi egyelőre. Őszinte szurkolótok:
Drex

Hol is kezdjem? Site. Elindult, építjük, fejlesztjük, folyamatosan töltjük – foglalkozunk vele. Egyébként pont azért indítottuk rajta saját fórumot is, hogy az alakítására vonatkozó hozzászólásotoknak mielőbb eleget tehessünk. A lapról írt kedves szavaid őszinte örömmel töltöttek el. Ezért érdemes volt reggel kikászálódnom az ágyból. Te is vettél DVD lejátszót? És nem bántad meg? Hát persze, hogy nem. Mi csak olyan dolgokra ösztönzünk benneteket, amelyek előremutatóak! A jövő a DVD-é! Képzeld, ha valami Commodore-t reklamálnának rajtunk! De viccet félretéve. Pillanatnyilag csak CD-s változata van az újságnak, amire igyekszünk a lehető legjobb válogatást rátenni. Nincs persze okod az elkeseredésre, mert az ősz még hozhat kellemes meglepetéseket. Hopp! Majdnem elszóltam magam!

Előfizetésen gondolkodsz? Ezt nagyon jól teszed, már csak takarékossági szempontból is. Megnyugtat az, ha már most elárulom, hogy a decemberi szám november 30-án jelenik meg? Remélem, mert én ennek tudatában ülök ilyen nyugodtan a szerkesztőségben.

A kritikus

Irokéz néven több levelet is írt már nekünk egy régi-új olvasónk. Rengeteg észrevételt tett a lapot illetően, amelyekre igyekszünk tőlünk telhetően választ adni.

Miért nincs főszerkesztő? Mondjuk, ettől azért még működhet a lap, de azért nem egy kissé sűrűn hullik a stáb?

Kérjük, hogy a Főszerkesztő személyét ne keverjük össze a főszerkesztés kérdésével. Megnyugtatunk mindenkit, hogy habár nincs még új főszerkesztőnk, a lap ettől még „főszerkesztett". A stáb egyébként mostantól csak nőni fog, és a régiek maradnak.

Miért nincs korrektúra?

Korrektúra – van. A „nyomda ördöge" azonban előfordul, hogy megtréfál minket.

Hol a levrov? Minden újságban van levrov, ami kissé személyesebbé teszi az újságot, azáltal, hogy az olvasó úgy érzi, valaki elolvassa a leveleit. No meg a frappáns válaszok is érdekelték az embereket.

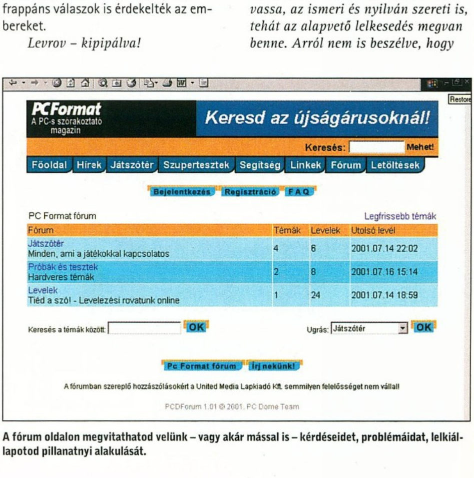
Levrov – kipipálva!

Miért nincs egyetlenegy magyar vonatkozású hivatkozás sem a termékeknél?

Magyar hivatkozás. Hmm ez nem könnyű kérdés. Azoknál a termékeknél, amelyek itthon már megvásárolhatók, vagy a forgalmazó cég már tudja, hogy mikor adja ki, igyekszünk feltüntetni a hazai elérhetőségeket! Ha valamit rosszul tudunk, elírtunk, vagy éppen ismertek egy tuti jó boltot, írjátok meg, és őket is megkérdezzük! A segítséget előre is köszönjük. Nehezebb kérdés azoknak a programoknak, műszaki eszközöknek a sorsa, amelyekről még a hazai forgalmazó se tud semmit, vagy csak annyit, hogy ő ezt nem fogja behozni. Itt nincs más választásunk, csak külföldi cégekre tudunk hivatkozni.

Ja és nem ciki a saját újságban munkatársakat keresni? Mert szerintem minden egyszerű olvasóban felmerül a kérdés, hogy akkor idáig ki csinálta a lapot?

Ezt én teljesen másként látom! Szerintem a legjobb hely a saját lapban munkatársakat keresni. Aki olvassa, az ismeri és nyilván szereti is, tehát az alapvető lelkesedés megvan benne. Arról nem is beszélve, hogy



A fórum oldalon megvitathatod velünk – vagy akár mással is – kérdéseidet, problémáidat, lelkiállapotod pillanatnyi alakulását.

Ide írhatsz: United Media Kft. 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. **vagy** pcformat@unitedmedia.hu

valószínűleg a számítástechnikához is ért. Egyébként nem csak a Formathoz, hanem az ősszel megjelenő lapjainkhoz is keresünk munkatársakat.

Ez a kínkeserves Interjú rovat is csak annak köszönhető, hogy kevés a hirdetés?

Az interjú rovat mitől kínkeserves? Most akartok magyar oldalakat, vagy nem? Szerintem nagyon jó dolog bemutatni olyan embereket, akik úgy indultak, mint a legtöbb PCF olvasó. Szerettek számítástechnikával és játékokkal foglalkozni. Ma pedig abból él, ami korábban a hobbija volt. Ja! És jó szakember!

Tisztázzuk a helyzetet

Régebben – tavaly – rendszeresen vásároltam a PC Formatot, de egy-két hónapot utána kihagytam és mintha „eltűnt" volna az újság. Néztem a weblapot, az sem működött. Nagyon örülök, hogy végre újra beindult a weboldal.

Az lenne az első kérdésem – mivel most az újságárusnál kértem PC Formatot és kaptam is – hogy a júniusi szám az „első" számotok?

Örülünk, hogy örülsz. A weboldalt ezentúl is nézegesd. A kérdés második fele: mivel a korábbi kiadó beszüntette a lap kiadását az év elején, április végéig nem jelent meg a PC Format. Aztán a május megint kimaradt, s való igaz, hogy júniusban jelentünk meg ismét. Ennek oka, hogy a működésünket egy próbaszámmal kezdtük, amellyel az anyakiadónak kellett prezentálnunk a cég működését, és csak ezek után íródott alá a végleges szerződés. Az új kiadó állást kínált nekünk kedvenc magazinunknál, így sok ismerős névvel találkozhattok. Itt tartunk most. Új cég, új management, új székhely. Csak a lap a régi.

Virágot Józsefnek Szákszendről

Tisztelt Szerkesztőség! Hosszan ecsetelhetném, hogy mekkora „törést" okoztak azzal, hogy csúszott néhány hónapot a 16. szám. A következő szünet már hideg vizes nyakönteteként hatott. Már attól féltem, hogy lemondhatok egy olyan lapról, amely gondolt az örökösen kezdő felhasználókra is. Amit a számítógépről és a szoftverekről tudok, annak nagy részét az Önök lapjából tanultam. Azt, hogy ma szorongás nélkül ülök le a PC elé, a lapban megjelenő útmutatásoknak, tanácsoknak köszönhetem. Ehhez képest a segédprogramok már semmiségnek tűnnek, bár nélkülük nem boldogultam volna. A 17. számmal érkezett az első hibás lemez is. Azt hiszem ez volt az első szám, amely nem tartalmazott információt az esetleges hibás lemezek további sorsát illetően. Ezúton is szeretném megköszönni gyors e-mail-es segítségüket.

Nagyon szívesen. Ha tudunk, segítünk. Ami a hibás CD-t illeti, a csere természetesen a továbbiakban is működik, mint ez, az azóta már nyilván megérkezett újabb lemezekből kiderülhetett. Remélem ezzel már minden rendben. Ami a másik kérését illeti a régi DVD-s szám cseréjét illetően – nos az, sajnos nem működik. Mi, csak áprilistól adjuk ki a magazint, tehát csak az elmúlt két számból vannak szerkesztőségi példányaink. A korábbi megjelent lapszámok tudomásunk szerint az Automex Kft. tulajdonába kerültek. Megvásárlásukról a 461-5700 telefonszámok kérhető információ.



Újabb dühös levelek

T. Szerkesztőség!

Az elmúlt év végén – gondolom súlyos okokra visszavezethető – megjelenési késedelmet tudomásul vettem. Ebből következően – a januári számra várva – március közepéig türelemmel voltam. Úgy gondoltam, megkérdezem a T. Szerkesztőséget, hogy mi a várható megjelenési időpont. Nos innen kezdődik a történet, amiért levelemmel megkerestem Önöket. Naiv módon először telefonon akartam tájékoztatást kérni. A megadott számon előfizető nem kapcsolható – közölte az automata. Sebaj, nézzük meg az újság honlapját. Ugye nem kell leírnom, hogy mit találtam a webcímen? Innentől gyanakodni kezdtem – annyi mindent hall az ember különböző vállalkozások pénzkicsalási akcióiról. Bizonyos értelemben mindkettőnk szerencséjére ekkor megjelent a 16. szám. Ekkor már rendőrségi feljelentést fogalmaztam az eltűnt előfizetésemről. Ami viszont végképp felháborít, hogy a történteket a lap „Bevezető" cikkében egyetlen tréfás mondattal intézték el. Az a gyanúm, hogy ha a szerkesztő a villamoson meglök valakit, akkor bocsánatot kér. Vajon az előfizető nem érdemel magyarázatot, horribile dictu elnézést kérést egy negyedévi türelemért? Az olvasókat ennyire nem lehet lenézni. A fentiek ellenére tisztelettel remélem, hogy levelem nem a papírkosárban, vagy egy fiók mélyén végzi.

Károly

Kedves Károly! Levelét elolvastuk és reagálunk is rá. Nem akarok igazából ismétlésekbe, vagy hosszas magyarázkodásba bocsátkozni, ezért röviden csak annyit: az a telefonszám nem a mienk volt. A weblap ismét működik, szívesen csevegünk bárkivel a fórumon is. A lap új kiadó működésével jelent meg ismét a piacon, ahol a nem előfizető olvasók figyelmét csupán arra a tényre kívántuk felhívni, hogy a lap sokáig szünetelt, ám újra kapható. A havi, alkalmanként vásárlókat anyagi kár ugyanis nem érte. Ami az előfizetőket illeti, mindenki személyre szóló levelet kapott, amelyben elnézésüket kértünk és tájékoztattuk Őket az új helyzetről. Azt külön már nem is akarom kiemelni, hogy a jelenlegi lapkiadó cég nem jogutódja a korábbinak, így egyáltalán nem lett volna kötelessége az előfizetők kiszolgálása. Mi azonban mindenkinek kipostázzuk az előfizetéséből hátralévő lapszámokat, és még egy ajándék plusz számot is küldünk a türelmükért. Azt gondolom, ez nem igazán az előfizetők lenézését jelenti.

Mellékesen

Nagyon jó a CD melléklet. Különösen egy bizonyos programnak örültem nagyon. Mégpedig a SiSoft Sandra 2001-nek. Nagy meglepetéssel fedeztem fel a CD mellékleten, mivel egy szót sem említettek róla az újságban! Ellenben, az újság végén, ahol felsoroltátok a CD-n található hasznos programokat jó pár programot többször is felsoroltatok. Ezt nem igazán értem miért van így.

Mindenesetre köszi a progit. Igen örülnék, ha a következő hónapban a másik legelterjedtebb tesztprogramot is feltennétek a CD-re. Nevezetesen a 3D Mark 2001-et. Ha jól tudom, ennek is van shareware verziója.

Valamint ha lehet, feltehetnétek még az Media Player új verzióját.

Lez

Kedves Lez!

Valószínűleg a jövőben is tudunk majd örömöt okozni neked, mert dolgozunk az általad kért programok mellékletre kerülésén A következő lesz a te mellékleted! Ami a dupla felsorolást illeti köszi a figyelmeztetést!

A PCFormat stábja

Leveleiteket, hozzászólásaitokat, kérdéseiteket továbbra is várjuk a fenti címekre. Igyekszünk mindenkinek mindenre válaszolni, bár néha – a levelek mennyisége miatt – ez nem sikerül azonnal.



A *PC Format* honlapja nemcsak, hogy újra működik, de teljesen kipofoztuk és egy kicsit ki is bővítettük.



Az Isten állatkertje...

Internet protokollok

Protokollnak protokoll, de most az egyszer nem a netikett lesz a téma.

VAN EGY KÍSÉRTETIESEN SZELLEMES szöveg, amely már évek óta kering e-mail formájában a neten, és azt írja le, milyen lenne az autóipar, ha a Microsoft lenne a piac legnagyobb cége. Természetesen roppantul vicces, könnyfakasztóan kacagtató remekműről van szó, félünk is idézni belőle, mert még a végén kikacagjuk a májunkat. Vagy valami mást.

Esetünkben azonban a szöveg nem is fontos, mivel az üzenet tartalma helyett az üzenet hordozója a témánk. A jobb oldali táblázatban ugyan felhasználtunk néhány ötletet az ominózus levélből, de ezt inkább hagyjuk, elvégre most az e-mail mint olyan kerül terítékre. És a web. No meg az FTP. Plusz minden egyéb hasonló dolog, amelyekből az internetezés fedőnevű dolog összeáll.

A lényeg a következő: a *PCF* munkatársai abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy az irodában meglehetősen gyors internetkapcsolat és elég erős gépek állnak a rendelkezésükre. Így aztán nem meglepő, hogy miközben ezt a cikket *Word*-ben írom, egyidejűleg fut a böngésző, a levelező 30 másodpercenként kapcsolódik fel a szerverre, az FTP program éppen egy 100 Mb-os demót szed le, melyet esetleg felhasználunk a következő CD melléklethez, ezen kívül megy egy messenger, amin keresztül az emberek pillanatok alatt kapcsolatba léphetnének velem, ha hagynám.

A kérdés csak az: miért? Akik a kezdetek óta figyelemmel kísérik a net fejlődését pontosan tudják, hogy a régi időkhöz képest ma már sokkal könnyebben mennek a dolgok. De akkor miért kell még mindig ennyi különálló alkalmazással vacakolni? A böngészőprogramok többsége feltupírozott egyfunkciós eszköz. Szépen elboldogulnak a HTTP-vel, FTP-zni is képesek egy irányba, és a csicsás újdonságokkal is megbirkóznak valahogy mindenféle plug-in beépítésével, ezen felül azonban minden feladatra külön programot vagyunk kénytelenek használni.

A kérdés változatlan: miért? Miért nem oldható meg mindez egyetlen alkalmazással? Miért kell annyiféle internetes protokollal vesződni? Van a HTTP, az SMTP, az NNTP, az FPT és valószínűleg még egy csomó különleges változat, amelyekkel végkép nem vesződik senki. Alapvetően viszont mindegyik esetben adatcsomagok továbbításáról van szó, nem igaz? Biztosan nem igényelne túl nagy erőfeszítést egy egységes protokoll kidolgozása, amely egyetlen kezelőfelület alatt egyesítené mindezt, és pontosan el tudná dönteni mikor milyen információfajtával van dolga. Hát olyan nagy kérés ez?

Régebben szó volt arról, hogy a böngésző lesz a jövő operációs rendszere, de aztán semmi sem lett a dologból. Többek között valószínűleg azért, mert minden egyes feladatra más-más operációs rendszert kellett volna felrakni a PC-nkre. Ez a gyakorlatban azt jelentette volna, hogy lassan el kellene menteni ezt a cikket, hogy aztán a gépet újraindítva el e-mailezhessük a tördelőknek. Nos, legyünk hálásak az apró jótéteményekért. **PCF**



„Íme az MS Autó. Ez persze csak a béta verzió."

Ha az autóipar úgy működne, mint a web...

Más-más autóra lenne szükség, attól függően, hogy éppen mit szeretnénk csinálni: munkába indulunk, a vásárolni készülünk vagy kirándulni szeretnénk.

Az amerikaiak ugyan többet fizetnének a kocsikért, de aztán tankolás nélkül mehetnének velük az idők végezetéig.

Ha valakivel összekoccannánk a lámpánál, életünk hátralevő részében az összes barátja és ismerőse minket zaklatna.

Ha a kocsink lerobbanna menet közben, bizonyos helyekről kénytelenek lennénk hazatolni, és elölről kezdeni az utat.

Az utak gyakorlatilag az örökkévalóságig tartanának, mivel az autó automatikusan leparkolna az összes hirdetőtáblánál, és nem is indulna tovább addig, amíg meg nem nézzük őket.

Az alsóbbrendű és elkerülő utakra csak akkor hajthatnánk rá, ha előbb felszereljük a kocsinkra a megfelelő speciális alkatrészeket.

Az autórádió bekapcsolása komolyan visszavenne a motor teljesítményéből. (Gondoljunk egy Polskira.) Az ablakon való kinézegetés szintén.

A rendőrök viszont gyakorlatilag tehetetlenek lennének a gyorshajtókkal szemben. Hurrá!



PCFormat A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu

Felelős kiadó: United Média Kft. ügyvezető igazgatója
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Tördelőszerkesztők: Sebeszta Péter, Csíkos Attila
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Szedenik Enikő, Vass András, Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Ross Atherton
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotók: Pete Canning, Rick Buettner, Katharine Lane-Sims, Amanda Thomas
Munkatársak: Mike Abolins, Richard Allen, Owen Bailey, Graham Barlow, Chris Buxton, Richard Cobbett, Andy Hutchinson, Andrew Lindsay, Kate Little, Gary Marshall, Jim McCauley, Nick Merritt, Adam Oxford, Steven Raynes, Ben Rogerson, Paul Rose, Jonathan Smith, Mark Sutherns, Paul Tonsend, Pete Travers, Luis Villazon, Mike Williams, Trevor Witt

Kiadó: UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.

Előfizetés:
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

Hirdetésszervezés:
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

future publishing
Media with passion

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk


Lendületbe hozzuk!
Partner Kölcsön
vállalkozásoknak
16,5%*
*16,5 %-tól, ingatlan fedezettel.
infoline: 06 40 37 33 33
www.ieb.hu
Inter-Európa Bank Rt.
A SANPAOLO IMI csoport társult tagja